POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nº 248 • 3,50€

Nintendo®



TE CAMBIARÁ LA VIDA

Tus primeros pasos como alcalde en Animal Crossing 3DS

¡GRATIS TOTAL! 72 TARJETAS CON TODOS LOS MONSTRUOS DE MH3

DIABLOS · GRAN JAGGI · GOBUL · DIABLOS NEGRO

1ª ENTREGA: 24 TARJETAS



Para conocer todos los secretos
www.animalcrossing.es
AnimalCrossingES
www.facebook.com/AnimalCrossingES
@AC_Canela
www.twitter.com/ac_canela
Welcome to Animal Crossing New Leaf
Bienvenido a
A LA VENTA 14 JUNIO
Este verano, crea el mundo de tus sueños
Libertad total
Millones de posibilidades
3
www.pegi.info
© 2012 - 2013 Nintendo. Animal Crossing and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

...tu otra vida...



Colecciona los muebles que reflejen tu personalidad



Construye la casa de tus sueños hasta el mínimo detalle



Invita a tus amigos y haz que alucinen con tus creaciones



Conviértete en el alcalde y reforma la ciudad a tu gusto





RESÉRVALO YA

... y llévate gratis
ESTAS DOS FIGURAS EXCLUSIVAS

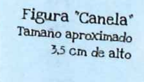
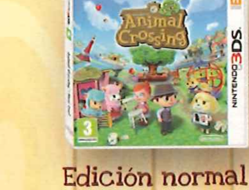



Figura "Canela"
Tamaño aproximado
3,5 cm de alto

Figura "Ayuntamiento"
Tamaño aproximado
4 cm de alto

DISPONIBLE EN: Amazon · Blade Center · Canal Ocio · Carrefour · El Corte Inglés · Fnac · GAME · GameShop · GameStop · Hipercor · MediaMarkt · Opencor · ToyS'R'US · Worten · xtralife.es · Zonavideojuego.com

Unidades totales disponibles: 8.590. Consulta existencias en tu establecimiento habitual.



Edición normal



Edición especial

ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL. Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™



JUEGO INCLUIDO EN LA PROMOCIÓN

Nintendo 3DS
¡Tantos juegos!

Registra **3 de estos 8** títulos en tu cuenta del Club Nintendo

















y recibe **gratis** un **código** para **descargar** el cuarto juego que tú elijas entre estos 8.

OFERTA VÁLIDA DESDE EL 23 DE ABRIL HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2013

Consulta las bases completas en:
www.tantosjuegosnintendo3DS.nintendo.es

Durante la descarga se aplicarán las tarifas habituales de conexión a internet inalámbrica de banda ancha.





Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 248

Síguenos en HOBBYCONSOLAS
Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...
www.hobbyconsolas.com



Juan Carlos García

Bienvenidos

Con cada Animal Crossing, nuestra vida ha cambiado un poquito. Hemos ido conociendo cada vez más gente, tejiendo nuevas relaciones, visitando otros pueblos y siendo más felices. Si quieres comprobar cómo va a cambiar tu vida el nuevo Animal Crossing New Leaf, te damos la bienvenida al pueblo que acabamos de crear, y del que, para empezar, somos el alcalde. Es solo la primera de la casi infinitas posibilidades que brinda el nuevo juego de Nintendo. Te cambiará, seguro. Como cambió la vida de Donkey Kong cuando le pusieron el Country detrás. Este mes recogemos los 50 mejores momentos de su historia, analizamos su Returns 3D y destripamos las letras Kong en un póster que no verás en otro sitio.

Suscríbete
a tu revista favorita en



http://bit.ly/W4Hp6z



Disponible en
Apple Store y Orbyt,
para leer en iPad y Smartphones.



página 26 **Reportaje** Animal Crossing New Leaf Te contamos cómo es la vida en el pueblo de la Revista Oficial Nintendo.



página 52 **Análisis** Pokémon Mundo Misterioso. Descúbre cuánto nos ha gustado la entrega de la saga para 3DS, Portales al Infinito.

¡REGALO EXCLUSIVO!

Póster guía

Donkey Kong Country 3DS
¡Todas las letras KONG!
Nivel por nivel
¡Tacha las que consigas!





El equipo de la Revista Oficial



Gustavo Acero
Entre fantasmas, "monsters" y Drácula, mi 3DS es Cuarto Milenio 3D.



Roberto J.R. Anderson
Creando un nuevo hogar en Animal Crossing New Leaf.



Nacho Bartolomé
Me he rejugado todos los Donkey Kong... y ahora sigo con el de 3DS.



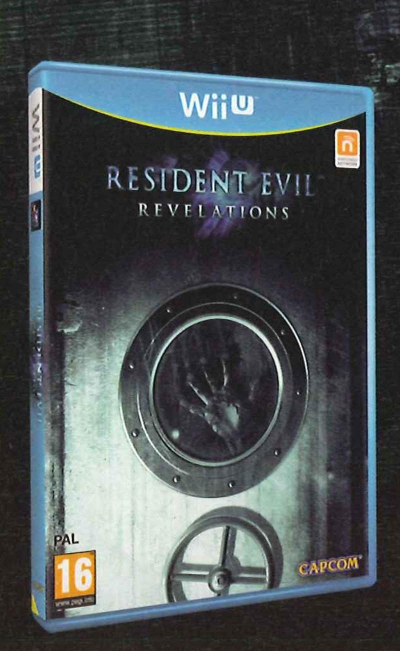
Víctor Navarro
Soy adicto a Fire Emblem. ¡Mi cerebro es estratégico!



Laura Gómez
La corbata que me ha crecido en el cuello es cosa de DKC Returns 3D.

RESIDENT EVIL™

REVELATIONS

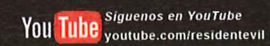


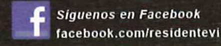
EL MAL ESTÁ A BORDO

24.05.13











Síguenos en Twitter
@RE_Games

















©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo

➲ **Super Mario World** continúa siendo hoy por hoy uno de los juegos mejor valorados de la historia: 94 de media en gamerankings.

Con la última actualización...

Llega la consola virtual a Wii U



+info

Desde el pasado 26 de abril, Wii U es más potente. La consola ha recibido la actualización 3.0.3. que afecta a la estabilidad del sistema y ofrece mejoras en tiempos de carga, Miiverse y nuevas funciones.

Estabilidad, rendimiento y consola virtual. Demasiado apetecible para no actualizarse...

Si ya has descargado la actualización, te habrás percatado inmediatamente de las mejoras, empezando por su velocidad. El tiempo de arranque es menor, la **transición entre programas es más veloz** y en general el sistema se muestra más estable. Es lo más evidente, pero desde luego no lo único que cambia.

Además de ajustes interesantes, como la posibilidad de instalar juegos de la eShop en un segundo plano, o que los juegos se instalen automáticamente tras la descarga, hay que añadir la gestión de dispositivos USB o el **acceso directo al menú de Wii** con solo pulsar un botón. ¿Ya? Pues vamos a por lo mejor...

¡Consola virtual go, go!

Entras en la eShop a velocidad de vértigo y izas! la consola virtual se abre de par en par. Vale, ¿qué tenemos? **Juegos de Super Nintendo y NES** para disfrutar en Wii U, joyas intemporales a un precio más que interesante: los de **NES a 4,99€**; los de **SNES a 7,99€**. El lanzamiento incluye **12 títulos**, 9 de NES y 3 de SNES. Cualquiera es susceptible de rentabilizar tus ahorros, pero no deberían escapársete ni **Super Mario World** (un mito en



➲ **Revivir las plataformas** de Super Mario World es una realidad en Wii U. El juegazo de Mario es uno de los tres títulos de SNES ya disponibles





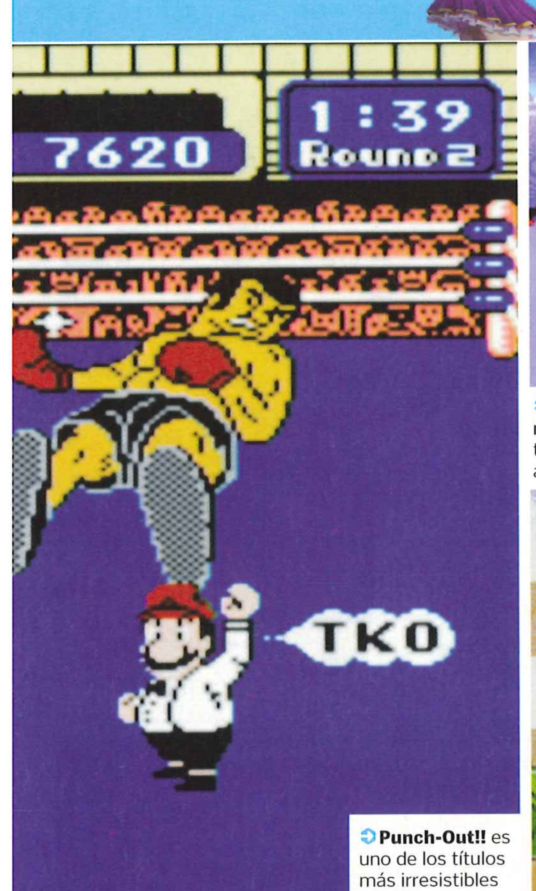
pág 8 **10 juegos iDÉAME**
De caza zombis a coches de lujo, lo mejor que se presentó en el último iDÉAME.



pág 16 **Que viene Pikmin**
Un paseo por la historia y el futuro de la saga más original de Nintendo.



pág 20 **Resident Evil**
Si quieres descubrir los 10 mejores juegos de la saga de terror, vete rápido a esta página...



Punch-Out!! es uno de los títulos más irresistibles de NES. Usa tus puños con habilidad y no te dejes despistar por ese árbitro...



F-Zero es todo un mito de la velocidad, y tecnológicamente se adelantó a su tiempo.



Kirby's Adventure está de oferta en la eShop. Por solo 0.30€, plataformas de lujo.





Accede a la eShop en cuanto hayas actualizado tu Wii U. El menú presentará este aspecto: por un lado una tentadora Consola virtual, con 12 juegos únicos, por otro, Wii U Panorama View y sus cuatro tours virtuales.

SNES) ni **Kirby's Adventure** (que está de oferta: 0,30€). ¿Qué ocurre si ya los tenías en la consola virtual de Wii? Que podrás transferirlos a Wii U y jugarlos en modo Wii sin coste alguno. Pero si prefieres la versión optimizada para Wii U, tendrás que volver a comprarlos a 0,99€ los de NES y 1,49€ los de SNES.

Los juegos de la consola virtual de Wii U están preparados para **jugarlos en el Gamepad** directamente, o sea que no necesitas la tele, puedes modificar los controles, guardar instantáneamente tu avance y utilizar Miiverse. Y el catálogo no ofrecerá únicamente juegos de NES y Super Nintendo, más adelante recibirá novedades de **Game Boy Advance y Nintendo 64**.

Los juegos retro no son la única novedad en software de esta actualización. Con ella llega **Wii U Panorama View**, un tour virtual que te lleva a algunos de los lugares más atractivos del mundo en plan turista a todo lujo. Vamos, que no tienes ni que moverte de casa. Basta girar el gamepad a tu alrededor para disfrutar del Carnaval de Río, una visita guiada por Londres, Tokio en calesa o A vista de pájaro... por 1.99€ cada una.

¿Ya has actualizado tu Wii U?

Las mejoras más importantes que notarás, punto por punto.

1. **Más funciones en modo reposo**
Descarga e instala datos y actualizaciones con la consola apagada.

2. **Gestión de descargas**
Los programas que te bajes se instalarán automáticamente tras la descarga.

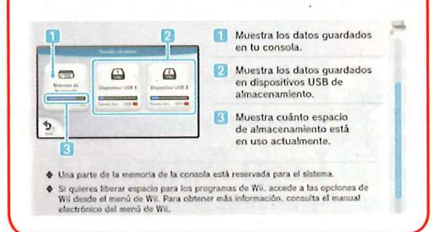
3. **Acceso directo al menú Wii**
Enciende la consola y cuando aparezca el logo de Wii U, mantén pulsado B en el gamepad.

4. **Dispositivos USB**
Puedes gestionar dos USB para transferir o copiar datos con la memoria de la consola.

5. **Más rápida**
Las mejoras en la estabilidad permiten acelerar el proceso de arranque, aplicaciones y las pausas al saltar entre programas.

6. **Consola virtual**
Un cuidado catálogo de juegos de NES y Super Nintendo.

7. **Wii U Panorama view**
Cuatro tours virtuales guiados por atractivos destinos. Tokio en calesa, Río en el centro del Carnaval, viajes diferentes... por 1.99€.



¡A jugar!

Justo al cerrar la revista, estos eran los títulos disponible:

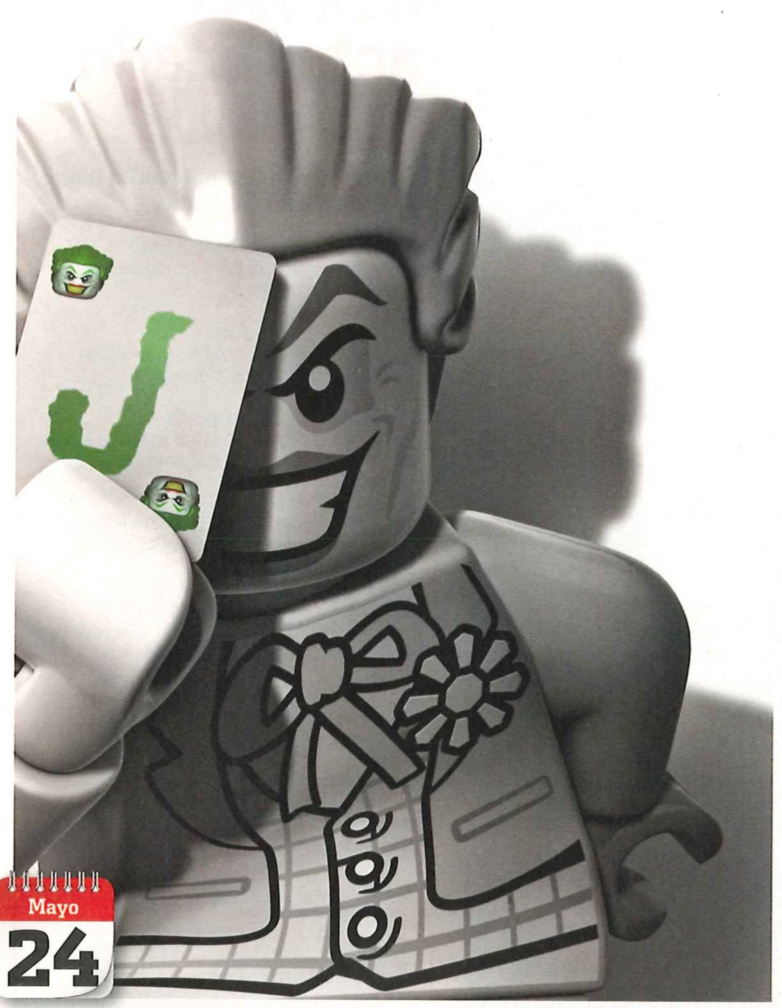
Solomon's Key (NES, Tecmo, 4.99)
Xevious (NES, Namco, 4.99)
Megaman (NES, Capcom, 4.99)
Pac-Man (NES, Namco Bandai, 4.99)
Kirby's Adventure (NES, Nintendo, 0.30)
Super Mario World (SNES, Nintendo, 7.99)
F-Zero (SNES, Nintendo, 7.99)
Mario's Super Picross (SNES, Nintendo, 7.99)
Donkey Kong Jr. (NES, Nintendo, 4.99)
Excitebike (NES, Nintendo, 4.99)
Ice Climber (NES, Nintendo, 4.99)
Punch-Out!! (NES, Nintendo, 4.99)

Próximamente...

Super Metroid, Street Fighter II, Super Mario BROS., Balloon Fight, Super Ghouls'n Ghosts, Legend of Zelda Link to the Past

Agenda Nintendo

De 17 de mayo a 31 de junio, cosas que no tienes que perderte pase lo que pase.



Mayo 24

Wii U Lego Batman 2

Compañía Warner Bros. **Género** Aventura-acción

Batman vuelve a pedir ayuda a Superman y los héroes de DC para mantener la paz en la nueva (y más grande) Gotham. Así que Superman con su aliento gélido y visión térmica, Wonder Woman con su mítico lazo, Flecha Verde y su arco, Batman y Robin se las verán en innumerables escenarios llenos de plataformas y sencillos puzles, y en combates contra temibles supervillanos. El épico universo DC llevado por fin al mundo Lego.

3DS Animal Crossing

Compañía Nintendo
Género Simulación

Junio 14

¡Bienvenidos a vuestro nuevo hogar! Y además como alcaldes, que hay que empezar enchufados. Preparaos para conocer a Canela y a su hermano gemelo Candrés, son dos figuras importantes en el pueblo así que ojito con ellos. Canela lleva precisamente el twitter oficial de Animal Crossing en España. Y en él nos va contando cosas que se encuentra (esmeraldas, fósiles, galletas de las fortuna, un buceador en la playa...), días clave en el pueblo (Día el Hierbajo), y actividades varias que lleva a cabo (salir a cenar, visitar casas de amigos por StreetPass, ojear la moda primavera...). Si todo esto está poniéndote los dientes largos, a qué esperas para visitar nuestro especial solo unas páginas adelante.





Junio 28

Wii U Game&Wario

Compañía Nintendo **Género** Pruebas de habilidad

Con Wario de por medio, las palabras "minijuegos" y "extravagantes" cobran un nuevo sentido. Si además añadimos Gamepad a la lista, la cosa se nos va de las manos. Sujétalo bien a partir del 28 de junio cuando aterriza esta colorida colección de pruebas en la que vamos a usar el mando como una cámara, un arco que lanza flechas a la tele o un instrumento que dirige a un esquiador a la discoteca.



Junio 21

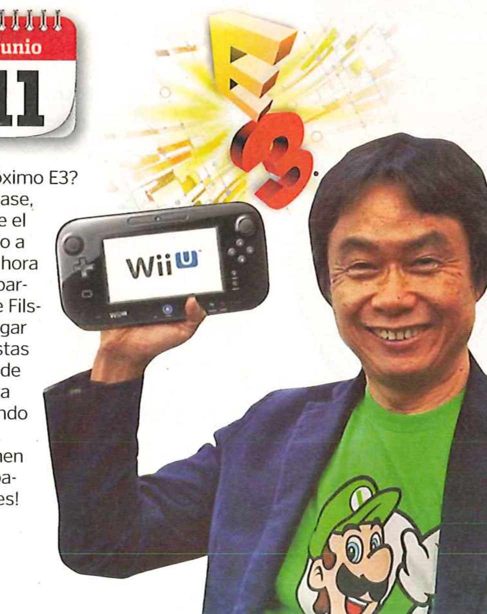
Cine Monstruos University

Lo próximo de Disney-Pixar es tan divertido como emocionante. Doce años después del estreno de Monstruos S.A., Mike Wazowski y James P. Sullivan regresan a los cines en plena formación como "asustadores". Su vida en la Monstruos University está a punto de dar un vuelco por culpa de la competitividad que hay entre ambos. Dirán adiós a la universidad para trabajar con una extraña pandilla de monstruos.

Evento E3 2013

Junio 11

¿No tenéis curiosidad por saber lo que está preparando Nintendo para el próximo E3? Lo llaman Wii U software showcase, y tendrá lugar justo antes de que el E3 abra sus puertas: el 11 de junio a las 10.30 a.m. La primera media hora será una presentación que compartirán Shigeru Miyamoto y Reggie Fils-Aime, y a continuación tendrá lugar un turno de preguntas y respuestas y un 'hands-on', es decir prueba de los juegos que se presenten. Esta es la dinámica elegida por Nintendo para el E3 de 2013. Y suena bien. Ahora solo falta que nos confirmen cuáles serán los títulos que probaremos... ¡Qué ganas más enormes!





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



WatchDogs

Wii U. 21 noviembre. Ubisoft.

Patidifusos nos quedamos con el anuncio oficial que, además de la fecha, presentó las 4 ediciones exclusivas, cada una con diferentes contenidos tanto físicos como digitales (Dedsec, Vigilante, Uplay Executive y Special). Aunque aun falta bastante para noviembre, sin duda se ha convertido en uno de los juegos más esperados ahora mismo para Wii U. Y cada nuevo tráiler, imagen o dato, vuelve a ponernos los dientes largos. Mola que se acerque el invierno...

Rayman Legends

Wii U. 22 agosto. Ubisoft.

El estreno de la app Rayman Legends Challenge ha desatado la caja de los truenos y nos ha puesto en la pista de las maravillas jugables del nuevo Rayman. Es tal el despliegue estético, el espectáculo sonoro, el juego de "mandos", que estamos deseando que llegue.



Mario & Luigi Dream Team

3DS. 12 julio. Nintendo.

En el tercer episodio de las aventuras roleras de Mario y Luigi, la cooperación cobrará un nuevo sentido. Luigi se duerme en la pantalla táctil y Mario actúa dentro de sus sueños (en la de arriba), pero el careto de Luigi no está ahí simplemente para figurar: si le tiras del bigote se despliega una cara que puede servir de plataforma a Mario. La interacción con palancas, interruptores e ítems será constante y sorprendente. Y el juego aprovechará al máximo las capacidades de la 3DS: efecto 3D, sensores de movimiento, pantalla táctil...



Project X Zone

3DS. 5 julio. Namco.

Si te preguntas qué tiene para estar en esta lista, la respuesta es: Namco, Sega, Monolith, Capcom, Megaman, Street Fighter, rol, lucha, crossover...



Disney Infinity

Wii U-3DS. Verano. Disney.

La fecha es aun una incógnita pero eso no nos quita las ganas de probar esa mezcla de héroes Disney en nuevos escenarios y con misiones únicas.



Inazuma Eleven 3

3DS. Verano. Level 5.

Otro fichaje que esperamos para verano. Llegará en dos ediciones y volverá a llenar de fútbol y RPG nuestras 3DS-



Splinter Cell Blacklist

Wii U. 22 agosto. Ubisoft.

Promete revolucionar la interacción con el gamepad. Lo utilizaremos como una cámara remota, uso de inventario, etc...



Assassins Creed IV

Wii U. Octubre. Ubisoft.

Ubisoft se va a convertir en la third party más potente este otoño, también gracias al nuevo ACIV que nos llevará a aguas cristalinas...



Lego Marvel Super Heroes

Wii U. Otoño. Warner.

No ha bajado un ápice nuestras ganas de echarle el guante a esta mezcla de héroes Marvel y humor Lego. Al contrario, suben.



Batman Arkham Origins

Wii U. Octubre. Warner.

Toma el control de un joven Batman en los momentos más críticos de su lucha contra el crimen. Precuela de Asylum y City.



Pikmin 3

Wii U. Sin fecha. Nintendo.

¿Lo tendremos en verano? Seguro que tras el E3 salimos de dudas. Pero con cada Direct, cada nuevo tipo de Pikmin, cada dato... le tenemos más ganas.



10 INCREÍBLES JUEGOS DE iDÉAME 2013

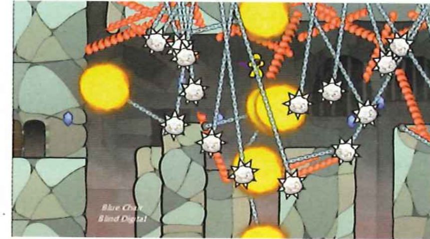
La 5ª edición del encuentro entre desarrolladores, estudiantes y aficionados a los videojuegos nos avanzó toda una nueva generación de títulos 'indie' en Wii U y 3DS.



1 Zombie Panic in Wonderland

Akaoni Stuidos, 3DS

Uno de los mejores juegos de Wii Ware llegará pronto a 3DS. Cortesía de los valencianos Akaoni Studios, volveremos a manejar a personajes de cuento enfrentándose a todo tipo de zombis, duendes y demás criaturas mágicas. Tendrá **nuevos niveles y personajes**, gráficos completamente redibujados y la posibilidad de elegir entre **tres tipos de control** (cruceta y botones, cruceta y pantalla táctil o cruceta y Botón Deslizante Pro).



2 Cloudberry Kingdom

Pwnee Studios, Wii U

Este plataformas 2D, creado por un matemático, **reescribe niveles y obstáculos** en función de la habilidad del jugador. El nivel de dificultad puede crecer casi hasta el infinito...

3 Jett Rocket II The Wrath of Taikai

Shin'en Multimedia, 3DS

Secuela de otro clásico de Wii Ware para 3DS, esta vez de la jugabilidad 2D. Equipado con **un jet-pack**, te esperan saltos y exploración. Volverán los niveles en motos de agua.



Han dicho



"No creo que los juegos para móviles sean el futuro como se decía y aún se oye. Las consolas siguen teniendo muchas más posibilidades y público"

Natascha Rosli, RockPocket Games



"Que quede todo en casa le da una identidad a nuestros juegos además de no sacrificar la creatividad. No sabría qué hacer con dos millones de dólares al desarrollar"

Bertil Hörberg, Hörberg Productions





4 Cult County

Renegade Kid, 3DS

Terror en vista subjetiva de los creadores de Dementium. Ambientado en un pueblo de la América profunda, llegará a la eShop por capítulos. Usará el Botón Deslizante Pro.



5 Super Little Acorns 3D Turbo

Pixel Toys, 3DS

Más plataformas 2D, en este caso protagonizado por una ardilla que recoge comida para su familia. **Muy rejugable**, ofrecerá nuevos retos en cada nivel una vez superado.

7 Unepic

Enjoy Up, Wii U

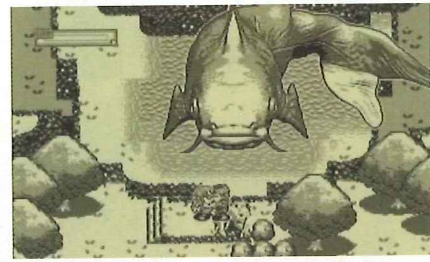
Dani, un chaval normal aficionado al rol, tendrá que explorar **un laberíntico castillo** de fantasía en esta mezcla de exploración 2D y RPG, con cientos de hechizos, ítems y armas.



8 Two Brothers

ACKK Studios, Wii U

Una aventura de acción y rol "estilo Zelda" pero con gráficos **en blanco y negro tipo Game Boy**. La misión del prota, un científico, es recuperar los colores para dar vida a los escenarios.





9 Project Cars

Slightly Mad Studios, Wii U

Sightly Mad Studios está recurriendo a un peculiar 'crowfunding' para financiar un simulador muy realista que incluirá **turismo, karts, coches de NASCAR**... La comunidad online aporta constantemente sus opiniones, información técnica sobre los coches que quedará plasmada en el juego, y apoyo económico. El título que puede poner de moda la velocidad en Wii U.



6 Pier Solar HD Rebirth

Watermelon Co., Wii U





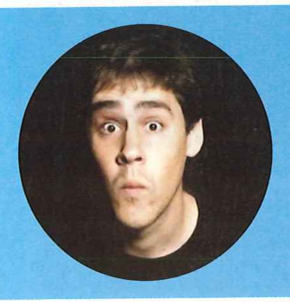
Conversión en HD de un juego que salió para Megadrive... ¡en 2010! Se trata de **un homenaje al rol nipón** más clásico, con estética de 16 bits, combates aleatorios y por turnos y una trabajada historia épica. Sus creadores reconocen que, entre sus referentes, se encuentran los Final Fantasy Clásicos, Secret of Mana o la saga Phantasy Star.



10 Vampire Crystals

Shanblue Interactive, 3DS

Otra joya española para Wii Ware que renacerá en 3DS. Un **frenético juego de disparos** con estética manga y ambientación sobrenatural. Podrías jugar con el Botón Deslizante Pro.



"Ahora es vuestro momento de ser creativos, antes de que entréis a formar parte de empresas y grupos grandes"

Arturo Monedero, Delirium Studios



"Si tienes una idea... no estás solo. ¡Todo el mundo tiene ideas! Lo importante es saber cómo ejecutarlas"

Austin Ivansmith, Wayforward

Nuestra selección

Los mejores Skylan

Te aumenta el pulso, se te nubla la vista... ¿el amor? ¡No! La colección de Skylanders más

Chill
Valerosa y fuerte, Chill era la guardiana y protectora de la Reina del hielo. Pero los cíclopes la hicieron prisionera, y ahora su objetivo es dar con ella.

Eye-Brawl
Sus niveles de ataque y defensa están por las nubes. Su aspecto es el resultado de la fusión entre el infame ojo volador y el gigante sin cabeza. Es un gigante poderoso, capaz de doblegar a cualquiera con la fuerza de sus puños.

Fright Rider
Fright se convirtió en esqueleto para recuperar a Rider de la tierra de los muertos. Ahora, el mejor equipo de justa de Skylands, ya apenas compite. Su interés pasa por ayudar al prójimo. Aunque aun ganan algún torneo...

Lightcore Eruptor
Esta criatura, nacida en lo más profundo de una isla volcánica, es impulsiva e hirviente. Para relajarse, nada como un buen baño de lava, lo más lejos posible de las multitudes.

Los favoritos de los lectores

De nuevo avalancha de fotos. Más fans y más Skylanders de los que hemos podido publicar en estas páginas. Muchísimas gracias a todos, ha sido muy divertido y emocionante. ¡Menuda colección tenéis, de envidia total!



Alberto Aguilera
Lo que más le gusta a Alberto de los Skylanders son sus poderes y formas tan chulas y divertidas. Adora a los poderosos gigantes y a los 'luminosos' Lightcore. Su favorito es Pop Fizz.



Alejandro Linares
Su colección tiene 14 Skylanders, y su favorito es Tree Rex. Alejandro dice que lo que más le gusta del juego es cómo aprenden nuevos ataques que les convierten en seres más poderosos.



Andoni Mindegia
Aunque empezó jugando con Trigger Happy (por sus pistolas), el Skylander favorito de Andoni es Terrafin, por su fuerza abrumadora y su ataque. Confiesa que está impaciente por Swap Force.



Hugo Ramos
Los Skylanders son los muñecos favoritos de Hugo. Se divierte a tope jugando con ellos y coleccionándolos. Sus criaturas favoritas son Eruptor (muy fuerte y potente), y Eye-Brawl (por su ojo y sus alas).



ders

te que jamás verás.

LOS SKYLANDERS TOMAN DE NUEVO LA REVISTA PARA ENSEÑARNOS DE QUÉ ESTÁN HECHOS Y CÓMO NOS CONQUISTAN. ¡HORA DE FLIPAR!

Whirl Wind
Extraña mezcla de dragón volador y unicornio, desde muy joven aprendió a dominar y controlar el poder de la tempestad. Luchó con furia frente a los Trols, defendiendo a dragones y unicornios por igual.

Drobot
En una de sus exploraciones, este dragón encontró una tecnología con la que construyó un traje robótico capaz de lanzar rayos láser y engranajes giratorios, así como de mejorar la técnica de vuelo.

Double Trouble
Comerse ese exótico nenúfar no iba a tener las consecuencias que él había pensado: no multiplicaba la potencia de sus hechizos... ¡el nenúfar le multiplicaba a él en clones pequeños y explosivos!



Janire Mindegia
El primer Skylander que colocó en el portal fue Gil Grunt. Aunque algunos digan que es lento y no tiene defensa, a ella le encantó. Luego vino Stealth Elf, ágil y aguerrido. Después Hex, Sonic Boo y Spyro.



Jaume Montesinos
Para Jaume, Skylanders es un juego muy divertido y con muchas aventuras. Le molan los gigantes y los nuevos Lightcore. Pero lo que más le gusta es que puedan aprender nuevos ataques.



Miguel Acosta
A Miguel le gustan todos los Skylanders. Sobre todo el hecho de poder jugar con las figuras solas y pasarlo "igual de guay". Pero el Skylander favorito de Miguel es Eye-Brawl. ¿Lo has visto, Miguel?



Carlos Dobón Jiménez
Desde Ayamonte, Huelva, con sus 8 añitos y un mogollón de Skylanders a su alrededor, Carlos nos confiesa que le encantaría tener un Ninjini. No es de extrañar, ¿y a quién no le gustaría amigo Carlos?



Gonzalo Celda
¡Toma colección de Skylanders, eh Gonzalo! Sí, ya sabemos que tu preferido es T-Rex. Nos han "soplado" que además tienes 7 años, que eres un crack de la Wii, y que te esfuerzas por aprender cosas nuevas.

¿Tienes 3 de estos?

Pues con la promoción ¡Tantos juegos! de Nintendo, ya tienes 4.

Arranca la promoción ¡Tantos juegos! Si tienes tres de los títulos que te presentamos en esta página y los has **registrado en el Club Nintendo**, recibirás un código para descargarte completamente gratis desde la eShop otro de los juegos de este listado. ¡Aun mejor! Puedes optar entre quedarte con el "cuarto" juego o regalárselo a un amigo para disfrutar de una experiencia multijugador (y de su agradecimiento).

Antes de contarte cuáles son los juegos y por qué harías bien en hacerte con ellos, que sepas que tienes hasta el **30 de junio** para registrar los juegos de la promoción, que después tienes hasta el **31 de julio** para pedir el código gratuito, y que el **31 de diciembre** es la fecha tope para canjear el código en la eshop. ¿Ha quedado claro? Pues tienes más información en **www.tantosjuegosnintendo3DS.nintendo.es** Y ahora, vamos con los juegos.

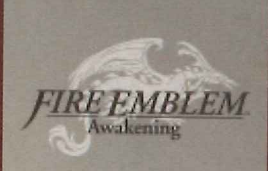


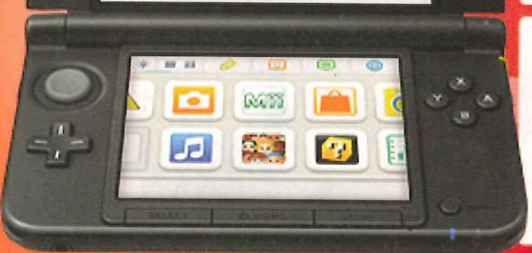




















Donkey Kong Country Returns 3D

Donkey siempre vuelve. Y qué mejor que tener en la portátil una **versión actualizada de su aventura plataformera en Wii.** Tranquilos, hay unas cuantas novedades que la convierten en imprescindible, de hecho este mes publicamos la review.

Nota 93 · Review 248

Luigi's Mansion 2

Su mezcla de **acción, exploración y puzles** destila humor y personalidad. La vuelta de Luigi a los combates contra fantasmas te dura más que en el original y además incluye detalles únicos: control sencillo, acabado visual de lujo y un multijugador brutal.

Nota 93 · Review 246

Lego City Undercover: The Chase Begins

Lego City conserva muchos atractivos de la versión Wii U, como pilotar diversos vehículos o la facilidad del protagonista para disfrazarse. El juego es un **sandbox de 10 horas de campaña**, y el doble para encontrar todos los secretos.

Nota 80 · Review 247

Fire Emblem Awakening

La opinión es unánime: el mejor juego en su género. Rol y estrategia, accesible para todos, con profundidad y épicos combates por turnos. La aventura principal dura 40 horas pero hay montones de misiones opcionales. Y vuestros personajes pueden enamorarse.

Nota 93 · Review 247

Monster Hunter 3 Ultimate

Sin duda el Monster Hunter más bestial, con todo el contenido de MHTri más **nuevos monstruos, armas y misiones**. La duración supera las 100 horas, los escenarios son enormes y los diseños de los monstruos, geniales. ¿Has visto la de quedadas que se están organizando para cazar en grupo? Eso sí es toda una experiencia.

Nota 91 · Puntuación 246

Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate

Su mecánica 'hack&slash' se adapta perfectamente a la portátil creando un **juego variado y satisfactorio**. Cada personaje y escenario tienen su estética y saben rodearse de un efecto 3D profundo. Control excelente, como la combinación de combate y plataformas. Y encima lleva la firma de un grupo de desarrollo español.

Nota 93 · Review 245

Pokémon Mundo Misterioso Portales al infinito

La saga de **Pokémon y mazmorras** llega a 3DS con una aventura gigantesca, en la que además la cámara de la consola juega un papel fundamental. Te esperan innumerables horas de juego resolviendo las distintas misiones que te encargan, relacionándote con otros Pokémon, y comprando y vendiendo en las tiendas.

Nota 80 · Review 248

Animal Crossing: New Leaf

Hasta el **14 de junio** no podrás descargarlo en tu consola o comprarlo en la tienda. Es el último de los grandes juegos que forman esta promoción, y sin duda uno de los más atractivos. Entre otras cosas porque es tan fácil tener otros tres más de la lista, que Animal Crossing acaba cayendo por la cara. Uno de los eventos del año.











Devil Summoner Soul Hackers es la nueva entrega de Shin Megami Tensei anunciada por Atlus en 3DS.

3DS

Shin Megami Tensei y Bravely Default, en 2013

Si te gusta el rol japonés y no tienes aun 3DS... ¡esto te animará a comprártela!

Hasta tres bombazos roleros llegarán este año a la consola 3D. Como anticipo ya habéis podido paladear **SMT: Devil Survival Overcloked**, pero se avecinan tres más impactantes.

El primero es **Bravely Default**, de Square Enix. Desarrollado por Silicon Studio, iba a ser una secuela de FF The Four Heroes of Light, pero se ha convertido en un título independiente que ya ha triunfado en Japón. Ambientado en un mundo de fantasía medieval, narra la historia de **Agnes Oblige**, una joven de 17 años que puede controlar al Cristal del Viento, y que se verá obligada a iniciar un viaje épica para conseguir los Espíritus de los Cristales. En su camino hará aliados junto a los que librará combates por turnos. Aun no tiene fecha definitiva.

Los otros dos juegos que nos esperan forman parte de la franquicia de Atlus **Shin Megami Tensei**. Nintendo traerá SMT IV, del que aun se desconocen argumento o detalles jugables. Solo es seguro que los demonios tendrán un papel muy importante, y que el apartado gráfico va a ser de lo mejor en 3DS. Tampoco cuenta con fecha definitiva.

Además acaba de ser anunciado **SMT Devil Summoner Soul Hackers**, remake de una antigua entrega de la saga (Sega Saturn, 1997) que retoma su desarrollo más clásico, ofreciendo exploración de mazmorras en vista subjetiva. Distribuido por NIS America, se confirma que llegará en otoño a 3DS.

En Bravely Default, el estilo superdeformed remitirá al rol nipón más clásico.

Shin Megami Tensei IV apostará por un estilo gráfico realista.

Combates por turnos y sistema de profesiones: homenajeará a mitos como Final Fantasy V.

La trama del juego mezclará elementos sobrenatuarles y de fantasía y ciencia-ficción.

Una gran invasión rolera
El remake de Dragon Quest VII para 3DS ya ha triunfado en Japón. Estamos a la espera de que se anuncie su llegada a Europa.

4Detalles



La saga Shin Megami Tensei está de moda. Hace poco llegó el remake del clásico de DS Devil Survival, y pronto habrá un espectacular 'crossover' con Fire Emblem para Wii U.



Pero se trata de una saga clásica. La primera entrega salió para MSX en 1987, y después llegó una conversión para NES. Hubo tres entregas en SNES. Y GBC, GBA y DS recibieron títulos basados en la franquicia.



El gran referente de Dravely Default es Final Fantasy V, de SNES. Fue el último juego de la saga dirigido por su creador, Hironobu Sakaguchi. Esta entrega mejoró mucho el sistema de profesiones de capítulos anteriores.



Bravely Default iba a ser en principio una secuela del juego de DS Final Fantasy The Four Heroes of Life. Finalmente Square Enix decidió separarlo de su franquicia más popular, aunque la estética recuerda mucho al juego original, y los cristales mágicos mantienen su importancia en la trama.

Una historia de...

Pikmin

De 2002 a 2013, los Pikmin se abren camino a base de ingenio y buen rollo en nuestras consolas.

Por separado, los Pikmin son criaturas indefensas, vulnerables, pero juntas forman un ejército difícil de parar. Y versátil: estos amigos construyen puentes, derriban obstáculos, arrojan bombas y luchan. Manejar a este ejército exige estrategia y responsabilidad, pero verlos crecer, luchar y organizarse, compensa tener que romperse el coco para resolver sus enigmas y enfrentarse a sus fieros enemigos. Lo demostraremos redescubriendo el universo Pikmin, porque buceando en sus orígenes descubriremos más fácilmente su futuro.

MIYAMOTO: "Wii U ES LA MEJOR CONSOLA POSIBLE PARA PIKMIN 3"

Gamecube Junio 2002 NOTA: 89*





GameCube Octubre 2004 NOTA: 90*



Wii Febrero 2009 NOTA: 77*



Wii U Verano 2013



*Puntuación media de la web Metacritic.com



Los juegos

Pikmin GameCube

Olimar se estrella en el planeta Hocotate en 2002. Su objetivo es recuperar 30 piezas de la nave a lo largo de 30 días, y debemos ayudarle explorando 5 niveles en total. El juego es un proyecto muy personal de Miyamoto en el que el componente estratégico y la posibilidad de controlar hasta 100 Pikmin juntos le daba profundidad al mismo tiempo que desafíos y diversión.

Pikmin 2 GameCube

En 2004, Olimar regresa a su planeta, también en GameCube, pero las circunstancias económicas le obligan a volver con los Pikmin para buscar tesoros. Manejamos a dos héroes, Olimar y Luis, tanto en modo cooperativo como en uno desafío en el que batallaremos por conseguir más bolas. El rollete estratégico aumenta gracias al mayor número de puzles, enemigos y tipos de Pikmin.









Los personajes



Pikmin Rojo: Su ataque es muy potente y son inmunes al fuego, pero no saben nadar.

Morados: Son muy fuertes pero también mucho más lentos que el resto.

Pikmin Amarillos: Alcanzan grandes alturas cuando los lanzas y pueden manejar bombas para destruir obstáculos.

Blancos: Pueden encontrar objetos enterrados, y además de ser más rápidos, soportan el gas tóxico. Se estrenan en Pikmin 2.

Azul: Sus branquias les permiten bucear, lo que les convierte en imprescindibles. En Pikmin 2 también.

Roca: Su habilidad es la de romper cristales o barreras muy duras. Se anuncian para Pikmin 3.

Alados: Rosados, pequeños, con alitas, nos permitirán trasladar objetos por el aire y explorar zonas inaccesibles Los veremos en Pikmin 3.

Olimar: Viajero. Habitante de Hocotate. Mide 3 cm. Su nave colisiona con un meteorito y aterriza en un planeta habitado por los Pikmin, que le ayudarán a localizar 30 piezas de su nave.

Luis: A su regreso a Hocotate, Olimar descubre que la compañía está en bancarrota. Junto a Luis vuelve al planeta de los Pikmin para localizar todos los tesoros posibles.

PIKMIN 3 MANTIENE LA TENSIÓN: SERÁ UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE Wii U, Y ADEMÁS LIDERARÁ UN NUEVO ALUVIÓN DE ESTRENOS

Pikmin New Play Control! Wii

Siete años después, el wiimote hace todo más inmediato, fiable y práctico. Apuntas con el mando para llevar el cursor donde quieras y a los Pikmin con él. El juego es idéntico al original salvo por el control, el formato panorámico y la posibilidad de retroceder un día más si metiste la pata.

Pickmin 3 Wii U

Lo último son los Pikmin alados. Y Miyamoto profundizando en el carácter más estratégico del juego: tres capitanes controlables (cada uno con su equipo de Pikmin), modo individual y modo misión, nuevas misiones... El control permite GamePad y mando wii plus, pero siempre con el mapa visible en el mando para que puedas alternar entre zonas con un toque en la táctil.





Entrevista con... Austin Ivansmith

Charlamos con el director de **DuckTales Remastered**, del estudio WayForward

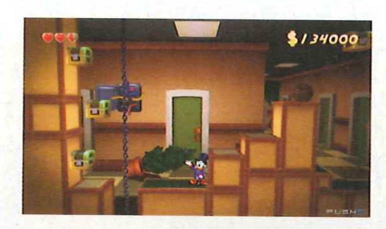


Datos

- Fecha de salida: este verano en la eShop de Wii U.
- El Tío Gilito volverá hacer uso de su salto-rebote de bastón en niveles rediseñados como si estuviesen hechos a mano, junto a una banda sonora remasterizada.
- Tendrá una historia ampliada, que rellenará los huecos de la primera, e incluirá las voces de los actores originales.



Más info sobre el desarrollo



DuckTales Remastered está siendo desarrollado por WayForward, estudio responsable de Shantae, Hora de Aventuras (DS y 3DS) o Mighty Switch Force. Vamos, que experiencia plataformera no les falta.



El DuckTales original fue desarrollado por Capcom para NES en 1989 (Norteamérica) y Game Boy en 1990 como adaptación de la mítica serie de TV Patoaventuras.

¿Esperabas una reacción tan intensa ante el anuncio de Ducktales?
Sinceramente, sí. Cuando supimos cómo iba a ser la presentación del juego decidimos grabar las reacciones del público, y mira, se me ponen los pelos de punta mientras te lo cuento (nos enseña el brazo). Creo que la repercusión ha sido incluso mayor de lo que imaginaba.

¿Pero es un remake o un juego nuevo?
Es un poco de ambas cosas. Es un remake del original de NES, pero hemos corregido los errores que tenía y a la vez añadido contenido nuevo como ciertas áreas. La idea ha sido pulirlo y hacerlo más accesible para nuevos públicos sin alterar la esencia del original.

¿Eres fan del DuckTales original? ¿Jugaste a los de NES y GameBoy?
Tenía el de Game Boy, pero jugaba al de NES en casa de un amigo. Lo que estamos remasterizando es la versión de NES, así que si sólo jugaste al de Game Boy habrá cosas que no te suenen. Lo que no sabe mucha gente es que el salto de bastón era más fácil en GB, ya que en NES había que pulsar abajo en la cruceta. Aun así, hemos incluido ambas opciones.

¿Habrá nuevas funcionalidades que aprovechen el Wii U GamePad?
Todas las versiones serán iguales, aunque en el caso de Wii U se podrá jugar en modo off-TV (directamente en el Gamepad sin necesidad de mirar la tele).

¿Crees que los desarrolladores necesitáis el apoyo de Wii U o es Wii U la que necesita el vuestro?
Los desarrolladores no necesitamos el apoyo de Nintendo porque ya lo tenemos. Es más fácil que nunca hacer un juego para 3DS y Wii U, sobre todo para estudios indie como WayForward. Lo único que necesita Wii U son más juegos para demostrar todo su potencial. Creo que va a ocurrir lo mismo que con 3DS tras sus primeros meses de "sequía". Nintendo nos está escuchando más que nunca y esforzándose en apoyarnos.

¿En qué estáis trabajando ahora?
Estamos embarcados en Shantae: Pirate's Curse, que debería llegar este año, aunque también estamos trabajando en otros títulos de los que aún no puedo hablar. Cada consola nueva es una oportunidad para un nuevo Shantae, así que permaneced atentos...

¿Qué opinas de este resurgir de los juegos retro? ¿Nos estamos cansando quizá de los juegos modernos?
La gente siempre quiere volver a las raíces de lo que les gusta y tirar de los clásicos que más les influyeron. La gente generaliza cuando dice que todos los juegos de última generación son de acción. Hay que verlo en su conjunto.

¿Veremos otros clásicos como Aladdin remasterizado en el futuro?
Nos encantaría que más compañías nos pidieran trabajar en otras sagas clásicas. Nos gusta hacer nuestros propios juegos, pero también es una suerte poder revisitar clásicos de los ochenta y los noventa con los que jugamos de pequeños. Nos encanta tener esa libertad.

> "NOS ENCANTARÍA REMASTERIZAR OTROS CLÁSICOS DE CAPCOM COMO ALADDÍN O RESCUE RANGERS"

¿Los juegos de plataformas son los más fáciles de hacer y disfrutar?
Al principio, los juegos más fáciles de hacer eran los de plataformas; en la época de Nintendo 64, los de carreras, y ahora son los shooters.

¿Cuáles son tus juegos de referencia?
Si estuviera en una isla desierta, me llevaría el Zelda original de NES, Super Mario World y Super Metroid. Y si estuviese acompañado en esa isla, también me llevaría Super Street Fighter II.



Donkey Kong

De las placas de recreativa a los renders de RARE, este mono ha 'sobrevivido' a todo.

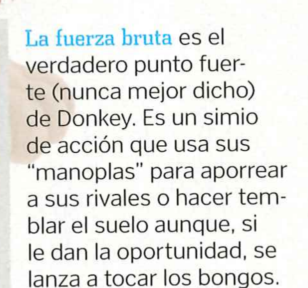
Ha protagonizado 19 videojuegos, desde aquella recreativa del 81 pasando por la mayoría de consolas de Nintendo, aunque aparece en muchos otros, como los **Mario Party, Mario Kart, Mario Golf...** así que no será la última vez que le veamos por aquí, seguro.

Fue el primer enemigo de Mario. Aunque empezaron con mal pie en la recreativa Donkey Kong de 1981, los años han ido puliendo asperezas. Tanto es así que la nueva entrega de **Mario Vs. Donkey** ya no es ni versus. Ahora es Mario and Donkey Kong: minis on the move.

Un gorila parco en palabras. La verdad es que lo único que le hemos oído hasta ahora son gruñidos. Sólo utiliza esa bocaza tan grande para satisfacer su mayor obsesión: comer plátanos. Al fin y al cabo es un simio, ¿no?

DONKEY HA PROTAGONIZADO 19 JUEGOS DESDE LA RECREATIVA DE 1981

Para DKC, RARE destinó 12 personas al proyecto. Todo un récord. Y aunque pasaron varios días en un zoo contemplando el movimiento de los gorilas, en realidad la animación final de Donkey tiene más que ver con el movimiento de los caballos.



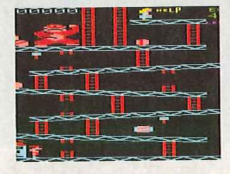
La fuerza bruta es el verdadero punto fuerte (nunca mejor dicho) de Donkey. Es un simio de acción que usa sus "manoplas" para aporrear a sus rivales o hacer temblar el suelo aunque, si le dan la oportunidad, se lanza a tocar los bongos.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

El 24 de mayo llegará el remake de **Donkey Kong Country Returns** de Wii a nuestras 3DS, con nuevos niveles, un nuevo modo de juego más fácil... Además, también hará de las suyas en el próximo **Mario and Donkey Kong: Minis on the move**, la ultimísima entrega de la mítica saga de puzles y minijuegos.

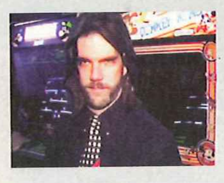
Algunas cosas curiosas (que no sabías) de Donkey Kong



Multiformato
DK salió en Atari 2600 y 7800, ColecoVision, Apple II, VIC-20, ZX Spectrum, Amstrad CPC...



Futurama
(TV, 2000) Causó la guerra entre los "nintendianos" y el planeta Tierra en uno de los mejores capítulos.



The King of Kong
(Cine, 2007) Este documental trataba las vidas de los dos mejores jugadores de Donkey Kong.

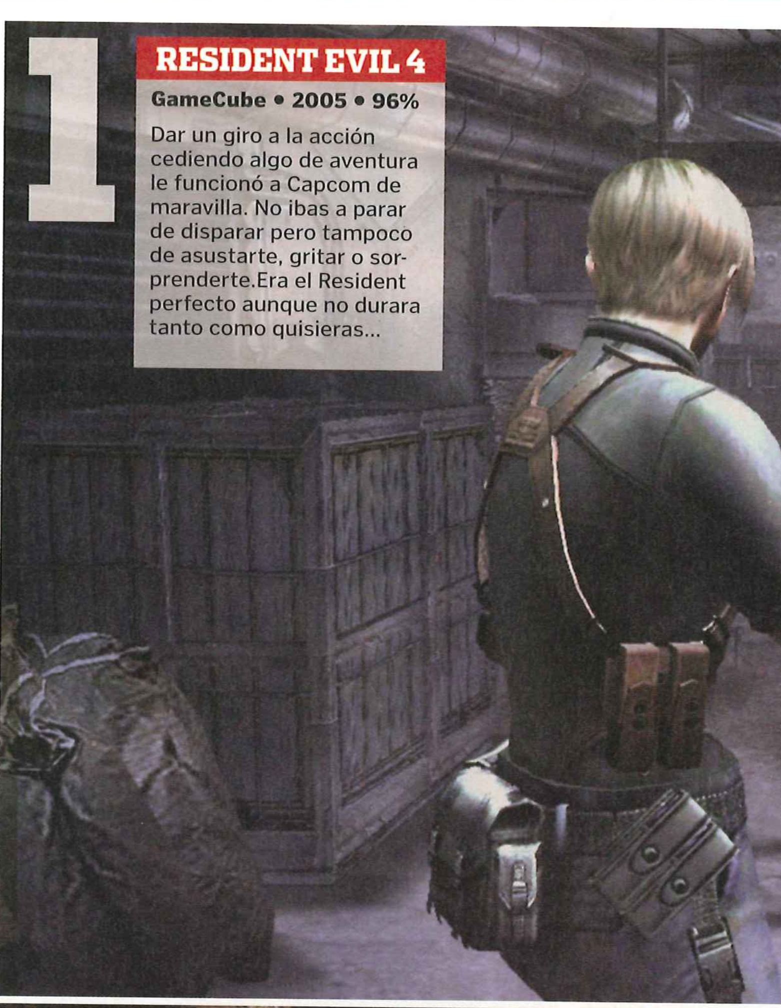


Congo Bongo
(Sega, 1983) Fue la clónica respuesta al éxito de Donkey. Vista isométrica, cazador de nariz roja y ¡Congo!

LOS MEJORES Resident Evil

Apuesten al miedo, amigos. Ahora que Revelations asoma los zombis en HD, se nos ha ocurrido seleccionar los 10 Resident Evil mejor puntuados de la historia.





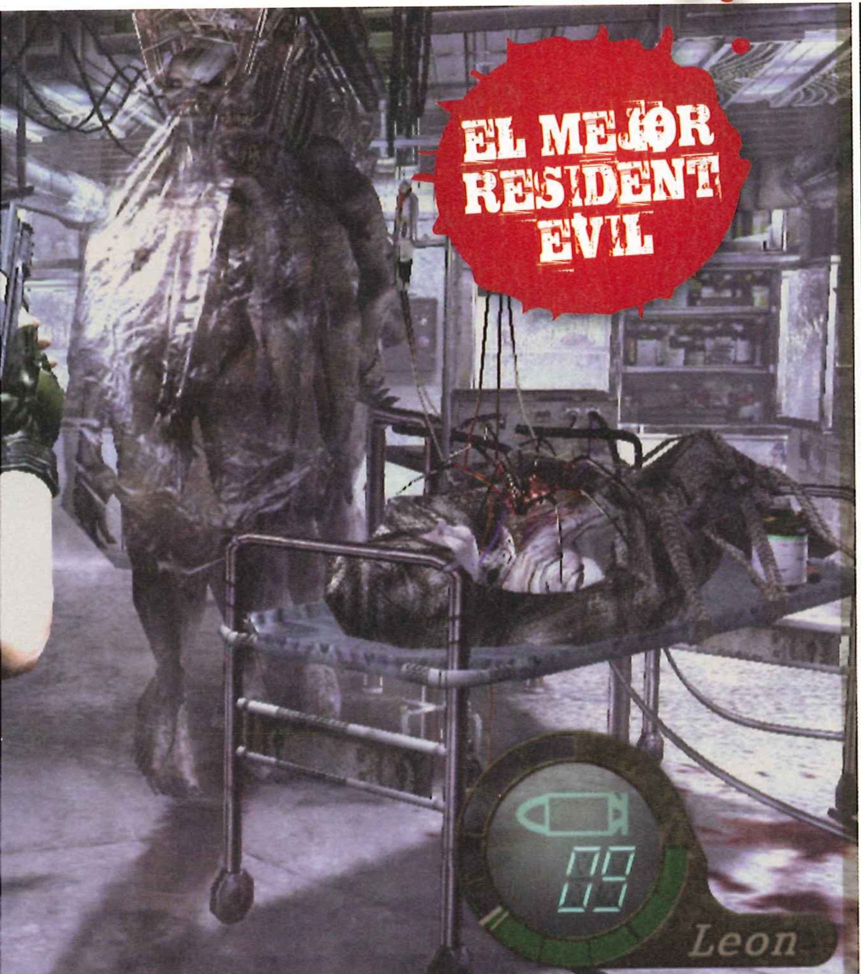
1 RESIDENT EVIL 4

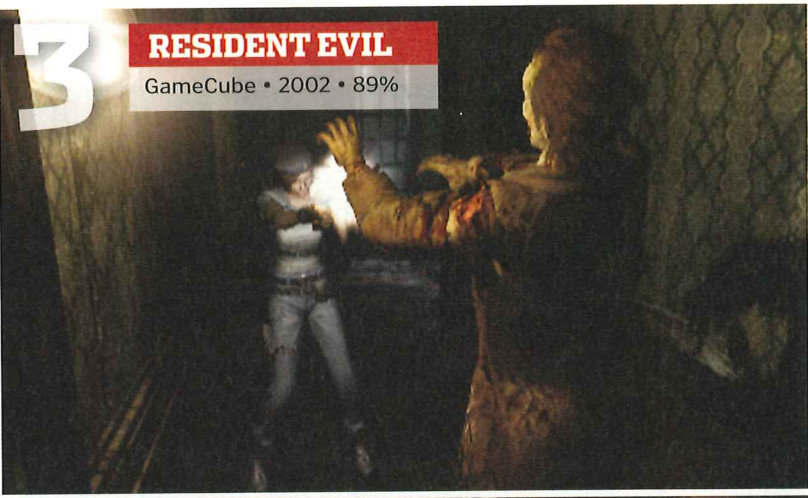
GameCube • 2005 • 96%

Dar un giro a la acción cediendo algo de aventura le funcionó a Capcom de maravilla. No ibas a parar de disparar pero tampoco de asustarte, gritar o sorprenderte.Era el Resident perfecto aunque no durara tanto como quisieras...









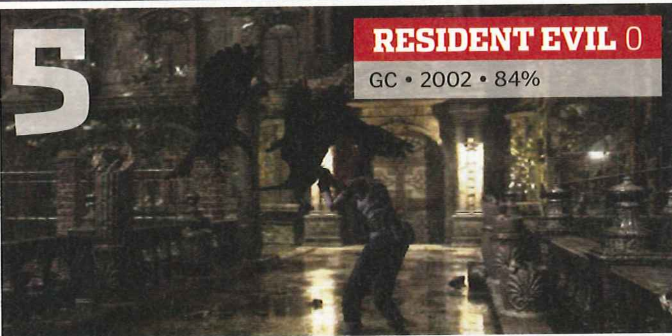




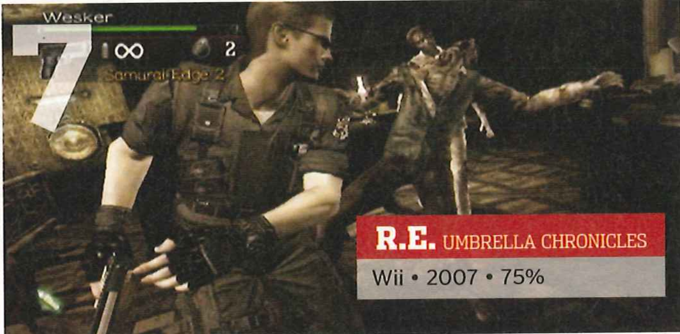
R.E. 4 Wii EDITION

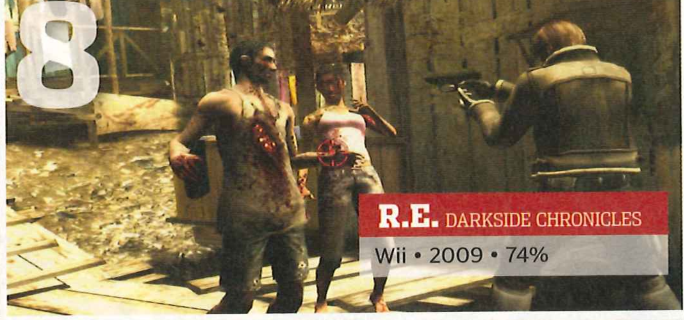
Wii • 2007 • 91%

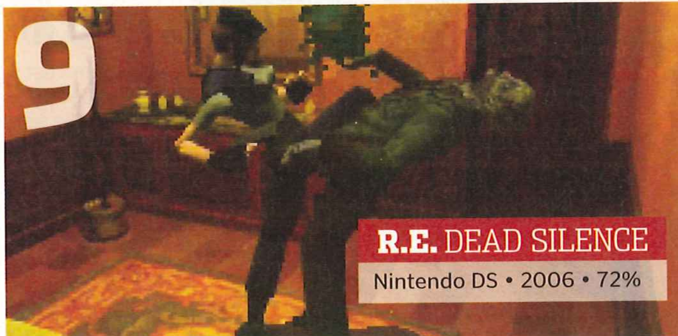
Aplicó el uso del Wiimote al mejor Resident de la saga, lo que significó triplicar intensidad y emoción. ¡Sobrevivir dependía de ti! Además traía extras como modos de juego, armas, trajes y un visor de vídeo para desbloquear.













Las puntuaciones reflejan la nota media del juego en la web metacritic.com

Primer Contacto

New Super Luigi U



El hermano de Mario sigue reclamando el protagonismo en 2013. Este año llegará a Wii U un DLC para New Super Mario Bros. U que será, en realidad, toda una nueva aventura protagonizada por Luigi. ¡Un reto plataformero de primera!

1 ¿Juego o DLC?

Será un **contenido descargable** para New Super Mario BROS. U... y también **una aventura nueva**, con nuevos niveles. Desde el menú de NSMBU elegiremos entre los ya conocidos niveles de Mario o los nuevos de Luigi.

2 ¡Salta más alto!

Manejar a Luigi no será lo mismo que jugar con su hermano. **Saltará un poco más alto** y se mantendrá unos segundos en el aire. Pero cuidado: también **tendrá más inercia**, ¡tenlo en cuenta al caer si no quieres resbalar al vacío!

3 100 niveles

La aventura estará compuesta por más de **100 nuevos niveles** que, aunque se basarán en las ambientaciones de los niveles de New Super Mario BROS. U, tendrán **una estructura nueva** y completamente rediseñada.



4 100 segundos

En muchos niveles tendremos **menos tiempo** para alcanzar la meta. Tranquilo, es que serán más cortos... pero también **más desafiantes**, con mayor concentración de enemigos y peligros por metro cuadrado.

5 Y monedas...

Aun quedan incógnitas por resolver. ¿Habrá nuevos ítems o enemigos? Lo que sí está claro es que **muchos enemigos repetirán**, y que los niveles también tendrán cientos de monedas y las típicas **tres monedas estrella**.

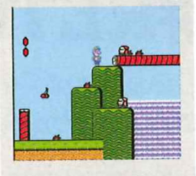
4Detalles



Iwata ya lo ha dicho: 2013 es el año de Luigi. Ya arrasa en las tiendas con Luigi's Mansion 2 y le veremos en juegos como **Mario Golf: World Tour**, **Mario Party** o **Mario & Luigi Dream Team Bros**.



Nintendo ha anunciado el lanzamiento en Japón de una **3DS XL especial** para celebrar el año de Luigi, decorada con un montón de siluetas del personaje... y una de alguien más bajito y regordete. ¿Llegará a Europa?



Aunque nació como clon de Mario (excepto en los colores de su ropa) para que lo usase el segundo jugador, Luigi ya saltaba más alto y era más difícil de controlar en **Super Mario Bros. 2** (NES, 1998).



Luigi no será el único personaje de la familia Mario con juego este año. **Yoshi** protagonizará **Yoshi's Epic Yarn** y **Yoshi's Island 3D** en Wii U y 3DS.











La cantina de los cazadores

Fire Emblem Awakening ha sido el tema del mes, pero ha dado paso a **Mario & Donkey Kong**, **Lego City Undercover y MH3 Ultimate**. Del primero, imágenes y detalles: ¡acaba de salir!; del segundo, códigos para conseguir todos los disfraces; del tercero, nuevo sitio de reunión virtual para que los cazadores contacten con otros jugadores. Si eres del Club Nintendo, ya es hora de que la gente se entere de tus triunfos con estos **trofeos Champiñón y Plátano**, ¡disponibles en el Catálogo de Estrellas!



NINTENDO 3DS XL

Toda la comunidad Nintendo a tu alcance

Nin
ME
ZO

#RETO3DS

Da la vuelta a España compitiendo con en los retos de Nintendo 3DS

Tras el pistoletazo de salida en el FICOMIC de Barcelona, los #retos3DS continúan su buena marcha. La penúltima cita ha sido en el reciente Expomanga de Madrid, los días 11 y 12 de mayo, pero aun quedan muchos retos por llegar. Apúntate el FICZONE de Granada el 25 de mayo, y luego, cerquita, el Otaku 2H de Sevilla el 8 de junio. En Valencia te retan en el Dreamhack el 19 de julio, en Feria de Valencia, y unos días más tarde, el 26, proponen viaje a Bilbao al Euskal Encounter. Tienes todos estos detalles y más en http://blogocio.net/reto3ds/retos/



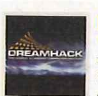


NINTENDO 3DS XL

Expomanga Madrid
11 de mayo del 2013
Madrid
Pabellón de la Pipa. Casa de Campo.
Calle de las Aves Nº17, Madrid
115 inscritos

FicZone Granada
25 de mayo del 2013
Granada
FIRA DE MUESTRAS DE ARMILLA
Recinto Ferial de Santa Juliana, Ctra. Armilla S/N, Granada
41 inscritos

Otaku 2H Sevilla
08 de junio del 2013
Sevilla
Lugar por confirmar - Sevilla
Dirección por confirmar
53 inscritos



Dreamhack Valencia
19 de julio del 2013
Valencia
FERIA DE VALENCIA
Avda. de las Ferias, S/N, Valencia
30 inscritos



Euskal Encounter Bilbao
26 de julio del 2013
Bilbao
Bilbao Exhibition Centre (BEC), Pabellón Nº 5
Ronda de Azkue, Nº1, Barakaldo
17 inscritos

Salón del Cómic A Coruña
08 de agosto del 2013
A Coruña
Lugar por confirmar - A Coruña
Dirección por confirmar
23 inscritos



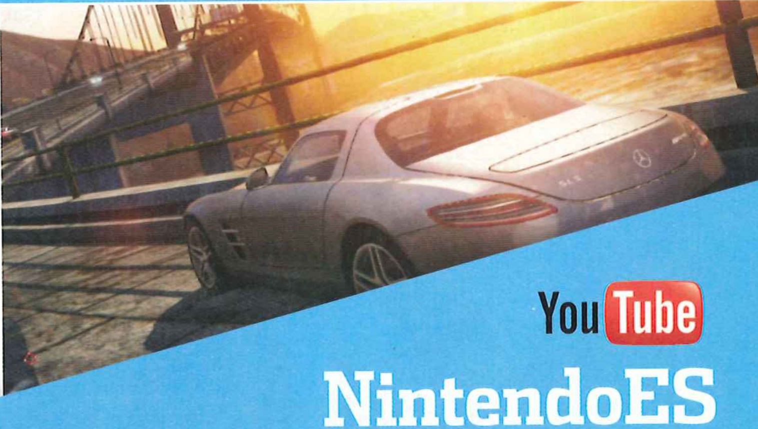


WiiUES



¡¡Superando los 58.000 fans!!

La portada de su muro es **Monster Hunter 3**, pero hay mucho más dentro. Por ejemplo, lo último de **Game&Wario**, con las pantallas que nos van introduciendo en el alocado estilo... porque el juego está muy cerca. Mayo empezó siendo el mes de **NFS Most Wanted U**, y nos hicieron chiribitas los ojos con sus cochazos... Además, comenzamos el tour guiado de **Wii U Panorama View**, con visitas virtuales a Londres, Río y Tokio. Y para rematar: todo sobre los nuevos bombazos para la **Consola virtual de Wii U**.



YouTube

NintendoES

Cortos animados de Pokémon Mundo Misterioso

Si eres fan de Pokémon, vas a flipar con los cortos animados que te presentan el nuevo Mundo Misterioso: portales al infinito de 3DS. Pero Pokémon no es lo único molón. Empiezan los **webisodios de Lego City Undercover The Chase Begins**, con las dos primeras entregas. Ojo también a la promoción Tantos juegos! de 3DS para conseguir un nuevo juego gratis. Tienes un vídeo con todos los detalles.



Web episodios Lego City



endo DIA NE

Newsletters

Con las últimas noticias de los mejores juegos

Si estás registrado en el Club Nintendo, estarás perfectamente informado de la actualidad de los juegos -y acciones especiales- para tu consola. Por ejemplo, si te has pasado por Expomanga, en Madrid, habrás descubierto la cantina del cazador, un lugar donde aprender todos los secretos de **Monster Hunter 3 Ultimate**. Por otro lado, **Fire Emblem Awakening y Pokémon Mundo Misterioso** nos mostraron demos y tráiler con todas las novedades.











@AC_Canela

Twitter de Animal Crossing

El twitter de Animal Crossing está echando humo, con Canela contándonos su vida casi minuto a minuto. Gracias a las confidencias de la simpática secretaria del alcalde sabemos qué actividades se hacen en el pueblo, cuáles son los días de fiesta y qué se celebra, qué moda se lleva... Es la mejor para estar informados.



El juego que cambiará la

Ya tenemos el juego y te damos la bienvenida

te vida

a nuestro pueblo

Primeros pasos

Mudarse a un nuevo hogar requiere un pequeño periodo de adaptación, especialmente si te nombran alcalde nada más llegar al pueblo.

Viaje en tren



Justo al comenzar la partida, verás desde una cámara en primera persona cómo viajas en un tren. Tu conversación con Fran determinará tu nombre y el del pueblo al que te mudas.

Comité de bienvenida



Al bajar del tren, verás que los vecinos se han reunido para darte la bienvenida, ya que dicen que esperaban al nuevo alcalde en ese tren y sólo puedes ser tú. ¡No habrá manera de hacerles entrar en razón!

Ritual de inicio de alcaldía



Como nuevo alcalde, tendrás que cumplir el ritual de plantar un nuevo árbol en la plaza del pueblo. Verás este árbol crecer cada vez más mientras pasa lentamente el tiempo en la aldea.

UN PACK PARA UNA NUEVA VIDA
El mismo día que sale el juego (14 de junio) llegará también a las tiendas este atractivo pack: una 3DS XL tan preciosa como veis en la imagen, decorada con símbolos de Animal Crossing y el juego en memoria.



Tú eres el alcalde

La gran novedad de New Leaf consiste en gobernar el pueblo. ¡De ti depende ser un alcalde justo y respetado!

???
Soy Canela, tu secretaria. Estaré encantada de ayudarte en todo lo que pueda.

CANELA

En el ayuntamiento puedes interactuar con ella de dos formas: desde el sillón del alcalde para tus funciones, y en el mostrador de Canela para cosas más generales.

Secretaria del ayuntamiento

Canela será tu mano derecha para llevar con eficacia tus funciones de alcalde. Será tu secretaria en el ayuntamiento, podrás pedirle informes sobre el estado del pueblo y consejos para mejorar el bienestar de los habitantes. Y para llevar a cabo cualquier iniciativa política, sólo tendrás que decírselo. ¿Qué haríamos sin ella?

09-05-2013 4/4
OFERTA LIMITADA
¡Hoy desde las 18:00 horas, todos los artículos a mitad de precio! ¡Gran ofertón! ¡Pásate a comprobarlo!
Tienda T&N

Tablón de anuncios

Nada mejor para estar al tanto de tu pueblo que revisar a menudo el tablón de anuncios. Así sabrás siempre las necesidades de los vecinos que te han confiado el cargo, y también te enterarás de cosas tan interesantes como los descuentos temporales en tiendas.



Ganarse al pueblo

No comenzarás con poderes plenos, sino que primero tendrás que ganarte la aprobación del pueblo. Puedes hacerlo con cosas como pequeños favores o llevar objetos para reciclar. Cuando tengas el 100%, podrás decretar proyectos municipales y ordenanzas.

Canel
¡Muy b
exacto
la fuer



Los colores de la bandera

Puedes diseñar y elegir de manera sencilla cómo será la bandera que ondea en el pueblo. Además, estos cambios serán bien recibidos por el pueblo y aumentará el porcentaje de aprobación. ¡Dale un toque personal a los colores de tu municipio!



Proyectos municipales

La mayor chicha de tu puesto de alcalde está aquí. Mediante los proyectos municipales podrás construir todo tipo de edificios, puentes, farolas, fuentes y muchísimo más. Pero no son baratos y, aunque los vecinos contribuirán, gran parte tendrá que salir de tu bolsillo.



La melodía del pueblo

Cada pueblo tiene una melodía oficial que suena en determinados momentos del juego. ¿Qué te parece la idea de componerla a tu gusto? A lo mejor descubres que tienes una vocación como músico y esta puede ser tu primera gran obra musical...

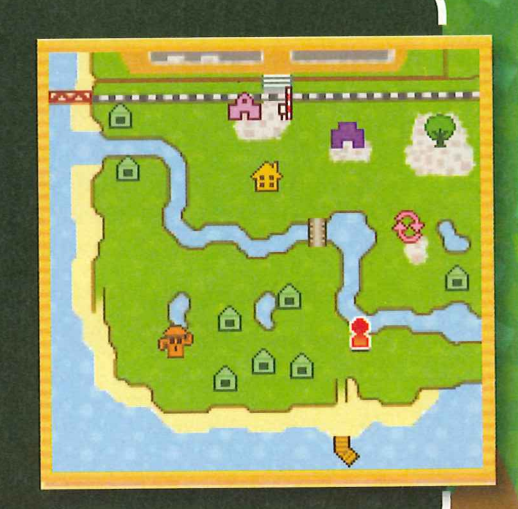


Ordenanzas

Gracias a las ordenanzas establecerás las pautas de comportamiento de los vecinos, por ejemplo para que cuiden la limpieza del pueblo o para que sean madrugadores o trasnochadores, entre otras cosas.

EL MAPA DE RON

Aquí puedes ver el mapa de nuestro pueblo, al que hemos bautizado RON en honor a la revista. Llevamos sólo unos días de partida y aún tiene que crecer más, pero ya puedes ver nuestra casa en amarillo y el ayuntamiento en color púrpura.



Así es nuestro hogar

Llevamos unos días en nuestro nuevo municipio RON, y nuestra casa va tomando forma. ¡Pero le debemos muchas bayas a Tom Nook!

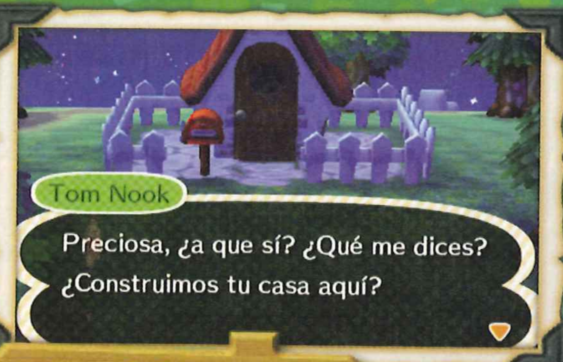


Una hipoteca en bayas

Como es habitual en la saga, desde el principio contraerás una deuda con la inmobiliaria a cambio de tu nueva casa. Reciclajes Bártulos es un lugar clave en el que financiar tu nueva morada, ya que allí puedes vender todo tipo de bienes que encontrarás como cerezas, hierbajos y objetos desperdigados en la arena.

SISEBUTO Y CANDRÉS

Sisebuto estará una vez más al frente de la Academia de Artes Decorativas, y el nuevo personaje Candrés (hermano de Canela) conectará tu casa a StreetPass.



Estableciendo un hogar

Tendrás que elegir el lugar del pueblo en el que construirán tu nuevo hogar. ¡Tú decides si quieres un lugar tranquilo o uno con muchos vecinos! También es buena idea vivir cerca del ayuntamiento, ya que tener el lugar de trabajo al lado de casa es una ventaja.



Una casa a tu gusto

Ve pensando en el color que quieres para tu tejado, y el tipo de decoración interior y exterior que deseas. El primer día empiezas con una tienda de campaña, pero podrás ir ampliando la casa siguiendo la tradición de Animal Crossing.

NUESTRA CASA

Aún tenemos que ampliarla más, pero te mostramos el estado actual de nuestro hogar en la aldea RON. Pese al poco espacio que tenemos ahora, ¡ya nos cabe incluso una piscina aquí dentro!



Queridos vecinos

Estos personajes serán tus nuevos amigos, y a medida que pasen los días irán llegando más vecinos.



Conociendo a los vecinos

Tras conocerlos en el comité de bienvenida, tendrás la ocasión de presentarte personalmente ante cada uno. A partir de entonces te los encontrarás a menudo paseando por el pueblo, ¡charla un rato con ellos siempre que puedas!

PASCAL Y CATI

Estos son dos de los muchos personajes con los que podrás coincidir en tu pueblo. Algunos de los vecinos serán viejos conocidos de la saga, mientras que otros serán nuevos.



Ayudando a un vecino

Tus nuevos amigos te pedirán favores de vez en cuando como entregar un paquete, buscarles un objeto o darles tu opinión sobre su nueva ropa. Si cumples con sus deseos, te ganarás poco a poco su confianza.



Recibiendo regalos

Cuando te portes bien con ellos, o a veces sólo porque les apetece, los vecinos te obsequiarán con regalos como ropa o muebles. ¡Tú también puedes regalarles algo cuando te sientas generoso! Además, los cumpleaños también dan juego.

NUEVOS VECINOS

Cada cierto tiempo, un nuevo vecino se mudará al pueblo. Lo primero que debes hacer es darle la bienvenida, ya que se sentirán muy contentos de que el alcalde en persona vaya a recibirlos. ¿A qué número llegará a ascender la población de tu municipio?

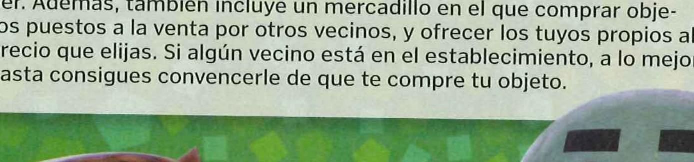


Vámonos de compras

Cada pueblo de New Leaf viene acompañado de varios establecimientos, y podrás añadir muchos más cuando avances en el juego.



Reciclaje Bártulos



Paca lleva este local, al que podrás llevar todo tipo de bienes para vender. Además, también incluye un mercadillo en el que comprar objetos puestos a la venta por otros vecinos, y ofrecer los tuyos propios al precio que elijas. Si algún vecino está en el establecimiento, a lo mejor hasta consigues convencerle de que te compre tu objeto.



Tienda T&N

Tendo y Nendo son los dueños de esta tienda, en la que es posible comprar herramientas importantes del juego como la pala y la caña de pescar, entre otras cosas. Sin duda, un lugar en el que vale la pena dejarse una buena cantidad de bayas.



Sastrería Hermanas Manitas

¿Te gusta la moda? Si quieres cambiar el modelito de tu personaje, aquí tienes tela de cosas para elegir. Y no sólo eso, sino que también podrás diseñar tus propias prendas. Además, en la sala de al lado puedes comprar complementos, ¡entre ellos la gorra de Luigi!

JUANA Y FÍGARO

Juana volverá con su negocio de venta de nabos, y Fígaro regentará una vez más el bar El Alpiste, en el que esta vez incluso será posible trabajar detrás de la barra.

EL BARRIO COMERCIAL

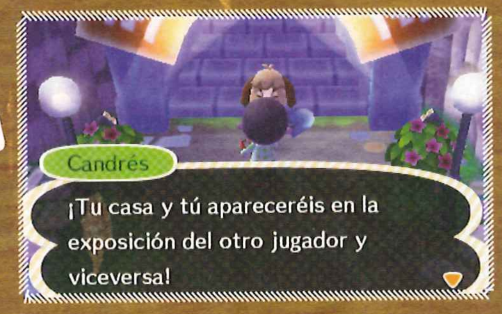
Al norte de las vías del tren, en una zona diferente del mapa, se encuentra el barrio comercial. Allí encontraréis la Tienda T&N, la Sastrería Hermanas Manitas, el Museo, el acceso a las funciones StreetPass y otras cosas.

¿Por qué nuestro pueblo es ideal para vivir?

Algunas de las muchísimas cosas con las que podrás divertirte.

1 Dsde la estación puedes visitar fácilmente el pueblo de otras personas, tanto cerca (inalámbrico) como lejos (online).



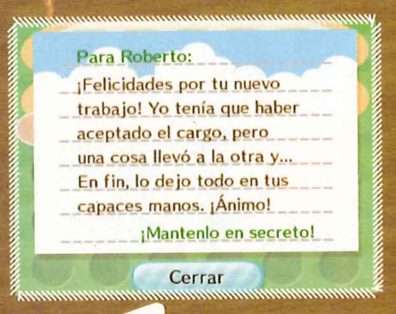


2 Puedes visitar réplicas de las casas de los jugadores que te encuentres por StreetPass, y comprar sus muebles.

3 Puedes subir el caché del museo donando todo tipo de objetos valiosos.



4 También puedes trabajar en la cafetería Alpiste, una vez que la hayas construido, claro. Mucho ojo con el tipo de grano que pones, los clientes son muy exigentes.



5 Puedes enviar y recibir cartas de personas tanto del pueblo como de fuera, y también de otros jugadores. Mirad qué carta tan sospechosa recibimos al principio de nuestra aventura...



6 Con tu DRP tendrás un documento único que te identificará como habitante de tu pueblo.

7 Puedes tomar fotos de lo que ves en pantalla en cualquier momento con sólo presionar R y L, y luego verlas en la aplicación Cámara de Nintendo 3DS y compartirlas en Correo Nintendo.

8 Puedes comprar una caña y pescar una gran variedad de peces, y elegir entre donarlos al museo que hemos mencionado antes o venderlos.





9 Puedes desenterrar fósiles con la ayuda de la pala, que también puedes donar o vender o convertir en joyas.

10 Se celebran muchos eventos especiales, adaptados a cada país. Aunque 'el día del Hierbajo' debería ser declarado festivo en todo el mundo.

THE LEGEND OF ZELDA™

Un Link al futuro

La secuela de Zelda: A Link to the Past para 3DS revisitará el Hyrule de Super Nintendo como nunca lo habíamos visto.

Mientras muchos esperábamos el anuncio del remake de **Majora's Mask** en la última presentación de Nintendo Direct, va Nintendo y anuncia lo imposible al mundo entero: una secuela totalmente nueva del legendario A Link to the Past, el mito de SNES que otorgó a Link el título de Héroe del Tiempo, aunque en realidad no lo fuese hasta Ocarina of Time, ya que sólo viajaba entre dos dimensiones. Sin embargo, esta entrega sí que podrá considerarse un viaje en el tiempo con todas las letras, pues Link ha viajado **21 años** hasta nuestras 3DS para revisitar las tierras que le vieron crecer; a él y a nosotros.

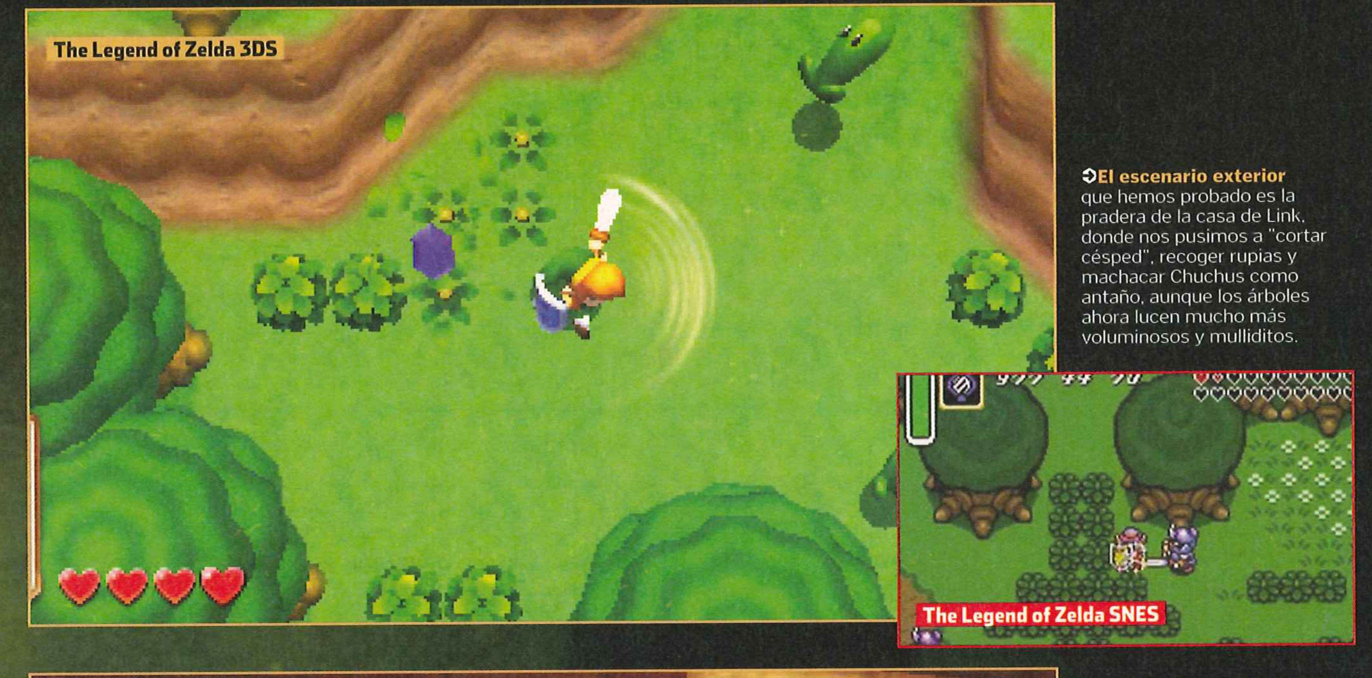
El Héroe de nuestro tiempo

Aún sin título definitivo, **A Link to the Past 2** recreará el mismo mundo del juego original, pero reescribirá una historia nueva con mazmorras inéditas.

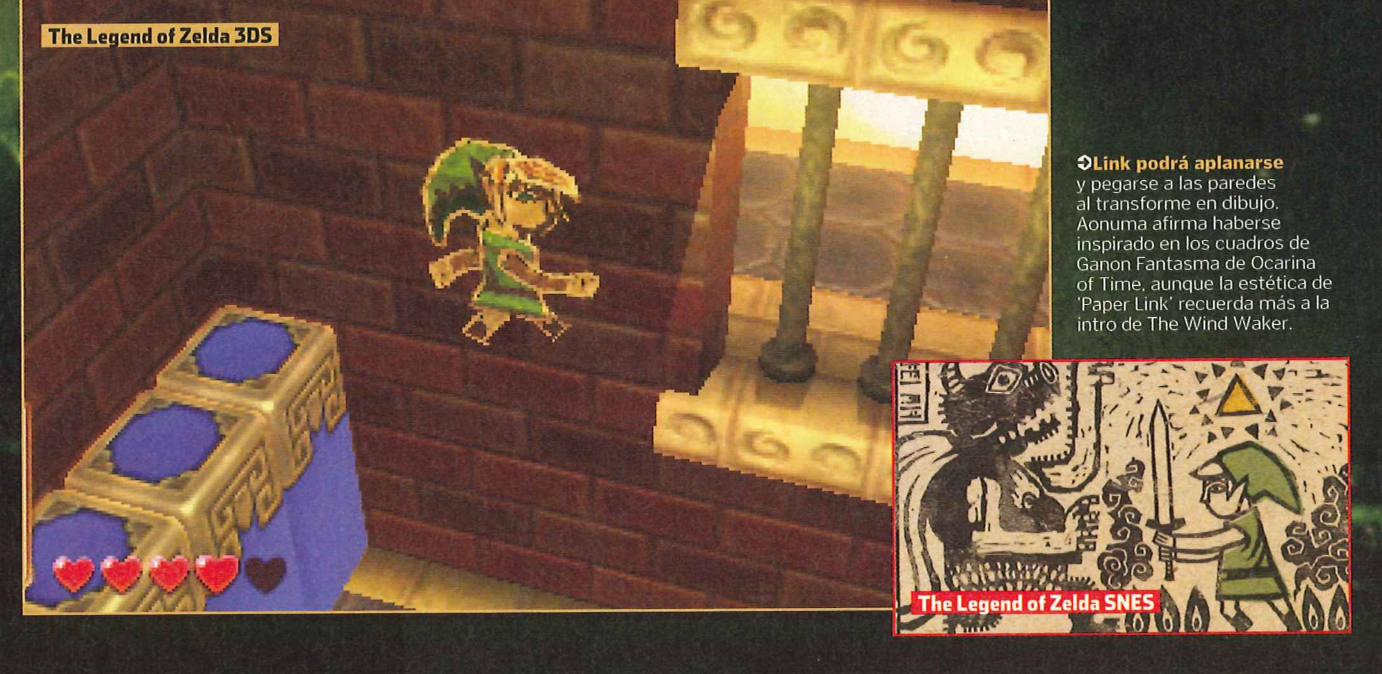




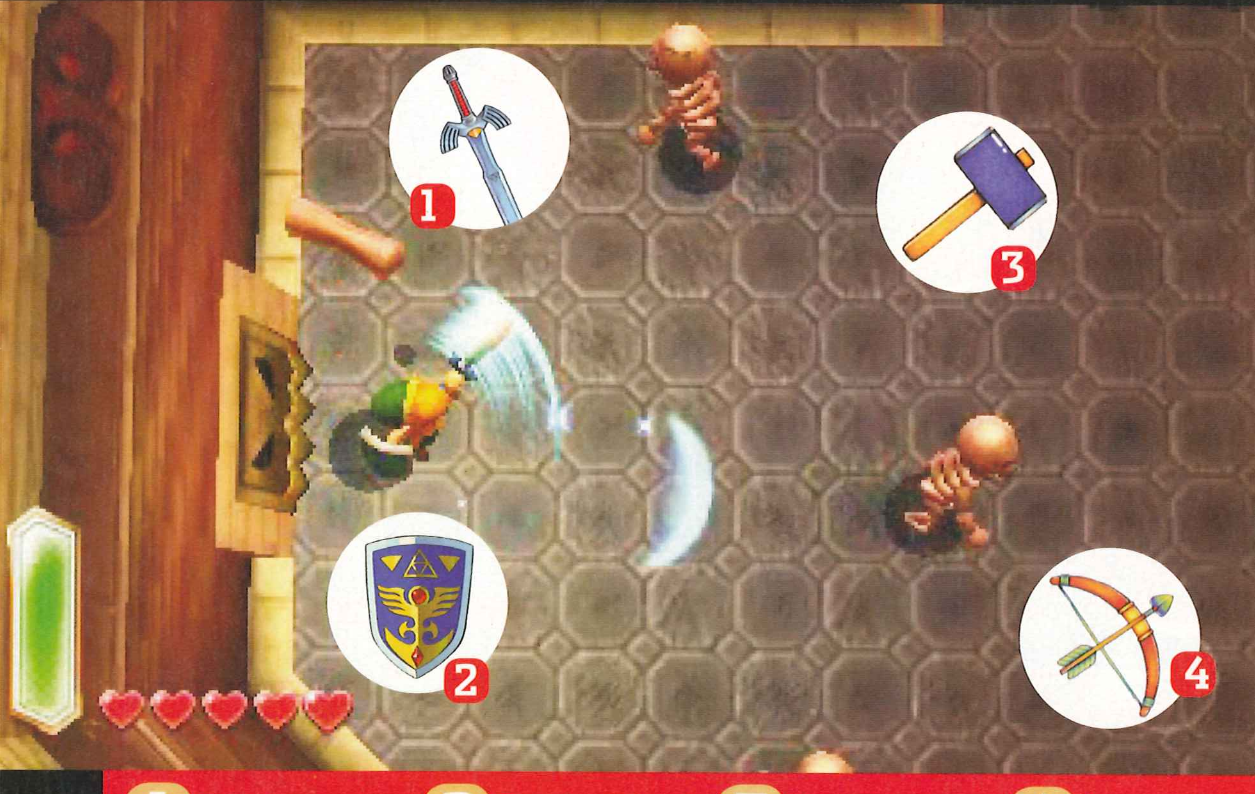
El jefe final de mazmorra no es otro que Moldorm, el gusano de semiesferas que custodiaba la Torre de Hera en el primer A Link to the Past, cuya sala conserva hasta el hueco central. Sin embargo, el tío ha aparecido en casi todos los Zeldas.



El escenario exterior que hemos probado es la pradera de la casa de Link, donde nos pusimos a "cortar césped", recoger rupias y machacar Chuchus como antaño, aunque los árboles ahora lucen mucho más voluminosos y mulliditos.



Link podrá aplanarse y pegarse a las paredes al transforme en dibujo. Aonuma afirma haberse inspirado en los cuadros de Ganon Fantasma de Ocarina of Time, aunque la estética de 'Paper Link' recuerda más a la intro de The Wind Waker.











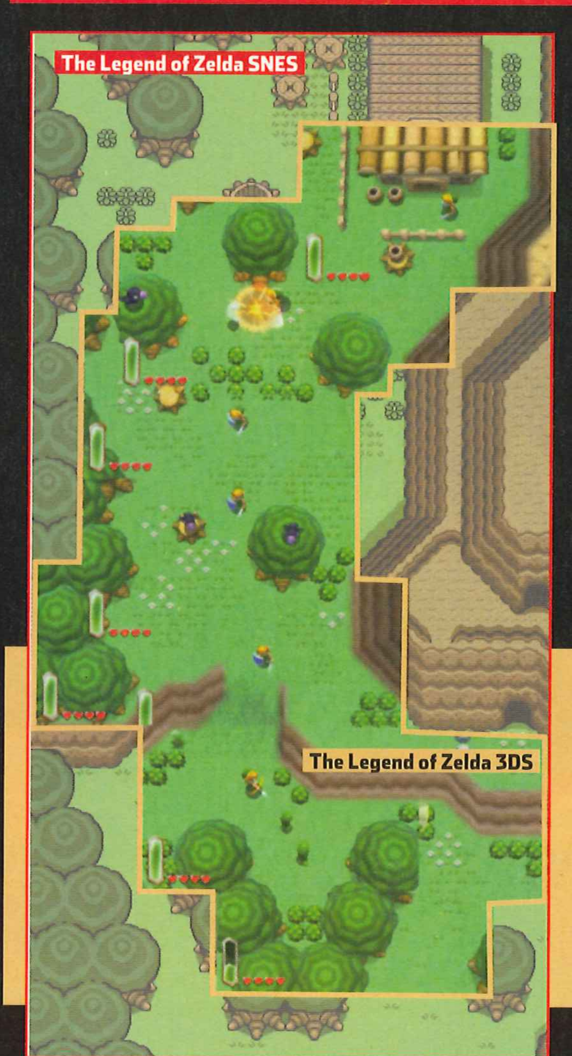


1 Espada Maestra
Link sin espada sería como Mario sin bigote. Y aquí mantendrá su ataque circular y lanzamiento de rayos con la vida a tope.

2 Escudo hyliano
Se utiliza con R y, en este caso, repele los huesos de los esqueletos, que salen disparados hacia arriba en un genial efecto 3D.

3 Martillo Megatón
Esencial para machacar a los bichos más duros, aplastar botones propulsores y pulsar interruptores metálicos.

4 Arco y flechas
Aunque en la demo no era un objeto imprescindible, volveremos a usarlo para accionar "interruptojos" y agujerear enemigos.



El mapa
Antes y después

Para que os hagáis una idea de la fidelidad del nuevo mapeado respecto al de A Link to the Past original, os mostramos esta reveladora comparativa entre ambos. El mapa interior presenta una fusión de fotogramas sacados de la demo que jugamos. ¿Mantendrán el resto de entornos y mazmorras una similitud tan fidedigna? A finales de año saldremos de dudas.

La primera gran noticia es que **Eiji Aonuma**, productor de la saga y director de los mejores Zeldas desde Ocarina of Time, lleva dos años embarcado en el proyecto junto a su equipo de Nintendo EAD, lo que supone una garantía de calidad jugable y argumental. De momento, Aonuma ya ha confirmado que volveremos a saltar entre dos dimensiones; un mundo de luz y otro de oscuridad que ofrecerán distintas versiones de un mismo entorno, como ya ocurriera en Twilight Princess, los Oracles de Game Boy y ciertas partes de Skyward Sword.

Pero este no será el único elemento heredado de los clásicos. Además de incluir armas tradicionales como el arco o el martillo, en la demo que probamos tan sólo un día después de su presentación mundial (sí, somos unos privilegiados), Link podía disparar rayos con la espada y realizar su devastador ataque circular contra Chuchus y esqueletos, pero esta vez contaremos con un poder mucho más alucinante...

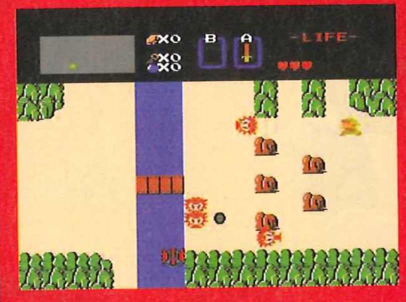
¡Niño, de cara a la pared!

Se trata de una **nueva y espectacular habilidad** que consiste en transformar a Link en una especie de grabado jeroglífico capaz de adherirse a cualquier pared y evitar los ataques enemigos. Esto convierte la exploración en un puzle constante, ya que para acceder a ciertas plataformas y plantas tenemos que tirar irremediablemente de 'Paper Link', con el que incluso podemos colarnos entre las rendijas de las ventanas para salir al balcón exterior de la mazmorra.

El ingenio de esta mecánica alcanza su punto álgido cuando descubrimos que también nos podemos acoplar a bloques móviles que nos llevan de un punto a otro del escenario, como si de un vagón o un ascensor se tratase. No obstante, semejante habilidad implica un gasto de magia, lo que aporta un toque estratégico a la experiencia, ya que tenemos que usarla con bastante frecuencia, al menos en la mazmorra

A vista de pájaro

Aparte de A Link to the Past (SNES), recordamos los Zeldas con vista aérea que nos ha dado esta gloriosa saga.



1986 The Legend of Zelda
El origen del mito revolucionó NES con un gran mundo abierto por explorar.



1993 Link's Awakening
El primer Zelda portátil logró meter la enorme Isla Koholint en Game Boy.



2001 Oracle of Ages/Seasons
Capcom (Flagship) desarrolló el primer Zelda doble para Game Boy Color.



2004 The Minish Cap
Después de Four Swords, Link se hizo "peque" en GBA gracias al gorro Ezero.



2007 Phantom Hourglass
Junto con Spirit Tracks en DS, introdujo el control 100% táctil en la saga.



Esos mega muelles nos propulsan hacia las plantas superiores con un efecto 3D que ya quisiera Avatar.

que hemos visitado. Y hablando de la mazmorra, no pasamos por alto sus claras similitudes con la Torre de Hera, tercera del A Link to the Past de SNES, con la que incluso comparte el mismo jefe final: Moldorm, el gusarapo hiperactivo presente en casi todos los Zeldas, al que tuvimos que asestar siete espadazos en la punta de la cola.

Horizonte vertical

Reconocemos que no fue fácil llegar hasta él, lo que augura un nivel de dificultad a prueba de jugones tradicionales, pero por el camino tuvimos el placer de toparnos con la otra gran innovación de esta aventura: la verticalidad de las mazmorras. Aquí es donde entra en juego el efecto tridimensional de 3DS, que crea una sensación de vértigo a medida que ascendemos por las plantas. Para ello, hay que usar el martillo para aplastar unos muelles que nos van propulsando hacia los pisos superiores, aunque el efecto de profundidad vertical es aún mayor cuando salimos al exterior de la pirámide.

LA JUGABILIDAD CLÁSICA, EL NUEVO PODER DE LINK Y LA VERTICALIDAD 3D SERÁN LA 'TRIFUERZA' DE ESTA ESPERADA SECUELA

La pasmosa **nitidez de sus gráficos y la impecable fluidez** y suavidad de Link han terminado por reconectarnos con la esencia más clásica de la saga, que retomará su jugabilidad de toda la vida (relegando la táctil al inventario) para recordarnos por qué un día nos hicimos zelderos. Si el resto del juego está a la altura de nuestro primer contacto, vamos a pasar unas Navidades tan pegados a 3DS como Link a las paredes de este mundo de magia y nostalgia.



Regreso al futuro de Mario

¿Por qué viajar al pasado y quedarnos con el Mario clásico o contentarnos con el actual si podemos tener un futuro con lo mejor de cada época?

ND cube | Minijuegos | Invierno

Mario Party 3DS

Las fiestas con amigos se volverán portátiles

Si hay un juego de la familia Mario que despierta lo peor (en el buen sentido) de cada jugador, ese es Mario Party. El nuevo título incluirá **7 tableros**, cada uno con sus reglas. En uno usaremos (una vez por partida) un potenciador que multiplicará nuestra tirada, en otro elegiremos entre ocupar casillas seguras o jugárnosla a avanzar con el peligro de acabar aún peor, por ejemplo. Además, los **nuevos minijuegos** aprovecharán a tope las posibilidades de la portátil, incluso utilizando la cámara con **tarjetas de realidad aumentada**.



Ayer

N64 • Mario Party

Sólo había 6 personajes a elegir, aunque sentó las bases del género party games: un tablero por el que avanzar y decenas de minijuegos.

Hoy

Wii • Mario Party 9



La evolución de la saga nos llevó a compartir destino con nuestros rivales a lomos de un vehículo. Fue el primero desarrollado por ND cube.

Mañana

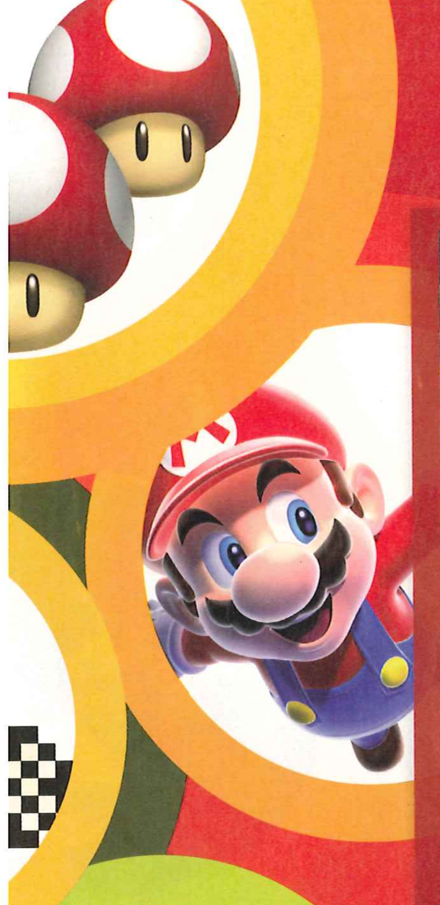
3DS • Mario Party 3DS



Esta nueva entrega potenciará los usos de la cámara y las perrerías que podremos hacerle a nuestros "amigos". Cada tablero tendrá unas reglas.









+info
No es la primera vez que jugamos en un sueño. Lo hicimos en Super Mario 2.



Mario & Luigi
Dream Team Bros.
Un sueño hecho realidad del que no querrás despertar

Mario, Luigi y Peach llegarán a **Isla Pi´illo** de vacaciones pero, como siempre, la princesa acabará metida en problemas. Tendremos que poner a Luigi a dormir para que Mario pueda **entrar en el Mundo de los Sueños**. Allí, tendremos que interactuar con el Luigi dormido que veremos en la táctil para lograr que Mario avance. Por ejemplo, si le tocamos la nariz conseguiremos que estornude, haciendo girar determinadas plataformas. Además, tendremos que **usar el giroscopio** para realizar varios ataques.







Ayer

GBA • **Superstar Saga**

La sincronización entre los hermanos durante los combates fue uno de los mayores alicientes que introdujo, en 2003, el primer título de la saga.

Hoy

DS • **Viaje al centro de Bowser**



Controlábamos a Bowser en fases 3D, con combates que mezclaban turnos y elementos interactivos. Las fases de los hermanos eran en 2D.

Mañana

3DS • **Dream Team**



Dream Team unirá lo mejor de todas las entregas: combates por turnos y 2 universos a explorar haciendo uso de todas las opciones de 3DS.



+info
En uno de los modos online sólo jugaremos con Luigi. Más igualdad imposible.

Camelot · Deportivo · Verano

Mario Golf
World Tour
Acércate al campo de golf definitivo: el mundo entero

Han pasado 8 años desde el último Mario Golf, y la verdad es que nuestros palos estaban empezando a coger polvo. La mayor novedad de esta entrega será la inclusión de **modo online**. Podremos jugar con nuestros amigos, contra rivales aleatorios, subir nuestras puntuaciones para entrar en torneos, **crear comunidades** y reclutar a jugadores de todo el mundo... Además, podremos **personalizar las reglas** de las partidas, prohibiendo los golpes especiales o eligiendo las condiciones metereológicas, por ejemplo.









Ayer

GB • Golf



Aunque es un port del original de NES, que apareció en 1984, este cartucho de Game Boy se convirtió en uno de los hits de la portátil.

Hoy

GBA • Advance Tour



El último juego de la familia salió en 2004. No sólo nos permitía jugar al golf sino que también incluía una aventura con elementos roleros.

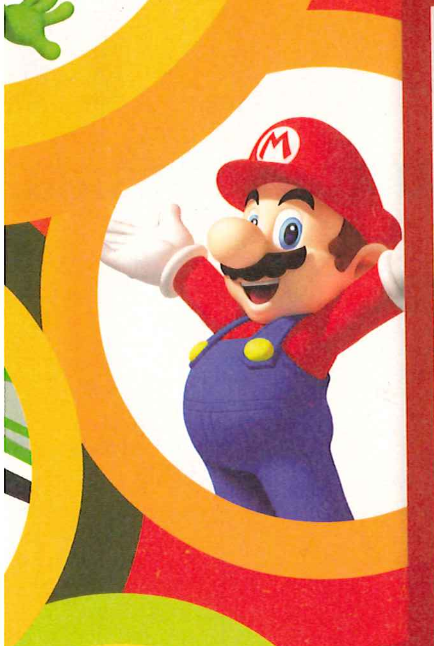
Mañana

3DS • World Tour

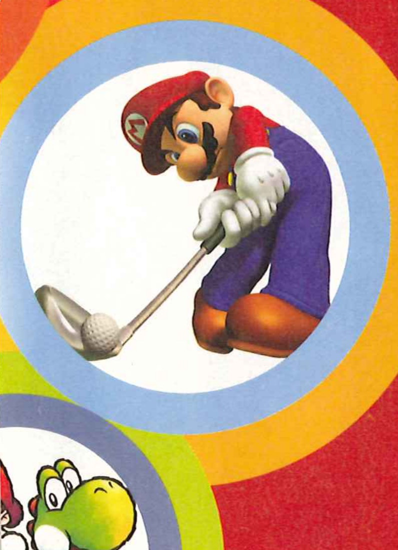


La saga dará el salto al juego online con multitud de opciones, al estilo de lo que disfrutamos en Mario Kart 7: torneos, comunidades,...











Nintendo | Plataformas | 2014

Yoshi's Island

Esta vez sí que podremos hacer el "huevón"

Una de las sagas más valoradas por fans y crítica volverá a 3DS. Esta tercera entrega mantendrá el estilo de las anteriores, un **plataformas 2D** con Yoshi y su "manía" de lanzar huevos a los enemigos como protagonistas. Esta vez, además, podremos **tirar un "huevón" gigantesco**, que arrasará con la mayor parte de los escenarios con los que se cruce. Volverán las flores, las estrellas y las monedas rojas coleccionables y nos han prometido que **usará las opciones de 3DS a tope**. Sólo hemos visto a Baby Mario y Yoshi verde pero... ¿habrá más?



+info
El estilo gráfico mezclará dibujos a mano con elementos 3D más texturizados.



Ayer

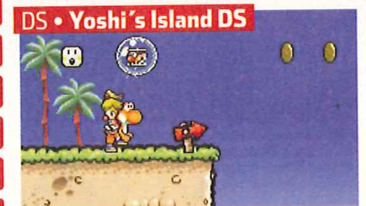
SNES • Yoshi's Island



Super Mario World 2 nos hizo cambiar de protagonista, originando la saga de Yoshi. Fue de los pocos juegos que usaron el Super Chip FX 2.

Hoy

DS • Yoshi's Island DS



La parrilla de personajes aumentó en 2006 con la llegada de Baby Peach, Donkey, Wario y Bowser. Cada uno le otorgaba una habilidad a Yoshi.

Mañana

3DS • Yoshi's Island 3DS



La nueva aventura de Yoshi mantendrá las bases jugables de la saga, mejorando el apartado técnico y aprovechando las cualidades de 3DS.

Héroes de Fir

Si tenéis este magnífico juego, conoceréis su gran carisma.

Clase, fortalezas y debilidades, incluso los secretos mejor guardadados... No sigas buscando, aquí encontrarás todo lo que necesitas saber de cada héroe de Fire Emblem Awakening, el juego de moda en 3DS. Y como no nos conformábamos con todo eso, redondeamos el trabajo ofreciendo dónde y cómo conseguirlos en el mapa de juego. Así podréis disfrutar con mayor intensidad la aventura que más está dando que hablar entre los fans.

Lon'qu
Mirmidón. Su dominio de la espada y su entereza en combate son encomiables. Lo único que le pone nervioso son las mujeres, debido a una traumática experiencia.

Kellam
Infantería pesada. Es uno de los Custodios de Chrom, pero sufre porque suele pasar desapercibido para sus compañeros. De hecho, seguro que no os habíais dado cuenta de que aparece en la portada del juego...

Miriel
Mago. Esta chica estudiosa es el primer personaje de clase mago que reclutáis en el juego. Amante de la ciencia, trata de encontrar explicaciones racionales a todo.

Sully
Jinete. Su estilo de vida y aspecto parecen poco femeninos, pero ella está contenta con seguir su propio camino y no le importa lo que digan los demás.



Ricken
Mago. El miembro más joven de los Custodios, no soporta que le traten como a un niño y no puede esperar a crecer. Sin embargo, a lo largo de la aventura se da cuenta de que madurar no es sólo algo físico.

Stahl
Jinete. Cuando entró a formar parte de los Custodios, Frederick le entrenó personalmente. Aunque no lo parezca, le apasiona la comida y es el mayor glotón de todos los personajes.



A cuántos de ellos habéis reclutado ya?

Claves

TODOS LOS PERSONAJES "Desnudamos" a los 30 héroes principales del juego: orígenes, valores, actitudes...

VIAJE A SU TERRITORIO En el mapa gigante mostramos dónde y cómo conseguir a los personajes.

¿AÚN NO LO TIENES? Awakening está disponible en físico y descarga para 3DS desde el 19 de abril

Chrom
Lord. Hermano de la Venerable de Ylisse y líder de los Custodios, el príncipe Chrom es el tipo de persona que se guía por unos sólidos principios y está dispuesto a confiar en los demás.

Frederick
Jinete pesado. Fiel y cauto compañero de Chrom, y segundo al mando de los Custodios. Al principio del juego es el personaje más poderoso, ya que cuenta desde el inicio con una clase superior.

Sumia
Caballero pegaso. Esta chica tiene un problema de autoestima, pero su don con los animales lo compensa todo.

Donnel
Aldeano. Un joven sin mucho mundo pero que está dispuesto a convertirse en un gran héroe. Su clase inicial es débil, pero si usáis un segundo sello con él puede hacerse muy fuerte.

Maribelle
Trovador. Procede de familia noble y su actitud es a veces demasiado orgullosa y altanera, pero con el tiempo demuestra que se preocupa por todos y que tiene un gran corazón.

Lissa
Sacerdotisa. Princesa de Ylisse, es hermana de Chrom y de la Venerable Emmeryn. Le cuesta un poco adaptarse a la vida en combate, pero con sus habilidades curativas puede ser de gran ayuda.

Vaike
Luchador. Hace gala de una gran confianza en sí mismo en su objetivo de convertirse en un legendario guerrero, aunque en su contra tiene que es un poco despistado y suele perder cosas, incluida su hacha.

Virion
Arquero. Es el antiguo duque de un país conquistado por Walhart. Su mayor pasión consiste en cortejar a las chicas, y aunque tiene fama de cobarde es muy fiable en el campo de batalla y un gran compañero.

Flavia

Campeón. La Kan del Este de Regna Ferox. Aunque aparece desde casi el principio, no se une como personaje jugable hasta acercarnos al final. Una mujer con gran capacidad de lucha.

Cordelia

Caballero pegaso. Experta a lomos de un pegaso, y amiga de la infancia de Sumia. Un personaje muy recomendable, cuyo aspecto nos recuerda mucho a la gran Erza Scarlet del manga Fairy Tail.

Say´ri

Espadachín. Princesa de la dinastía Chon'sin que por suerte cuenta con la ayuda de Chrom y los suyos para recuperar las tierras de Valm de manos del conquistador Walhart.

Libra

Monje soldado. Muchos le confunden con una mujer, pero en realidad es un hombre. Su clase le permite ser útil tanto para atacar enemigos como para curar a compañeros.

Henry

Mago oscuro. Aprendió artes oscuras en Plegia antes de unirse al ejército de Chrom. Siempre sonríe, lo que unido a la naturaleza de su magia y a su ausencia de piedad en combate, es perturbador.

Basilio

Guerrero. Kan del Oeste de Regna Ferox, y continuo competidor de Flavia (aunque también gran amigo) en sus aspiraciones por gobernar el reino.

HAY 42 CLASES EN TOTAL, SIN CONTAR LAS QUE LLEGARÁN CON EL CONTENIDO DESCARGABLE

Gregor

Mercenario. Sus andanzas como mercenario le han hecho viajar con frecuencia y ver mucho mundo. A pesar de tener una edad algo avanzada, sigue poseyendo una enorme fuerza en combate.



Nowi

Manakete. Aunque parece una inocente niña, en realidad tiene más de 1000 años y es capaz de convertirse en dragón, ya que forma parte de la raza de los manaketes. Se trata de una raza que puede utilizar piedras dragón que les confieren distintas y poderosísimas formas.

Tharja

Mago oscuro. Al igual que Henry, es una maga oscura de Plegia. Nació en el seno de una familia de hechiceros, y afirma que comenzó a aprender las artes oscuras desde que le cortaron el cordón umbilical.

Olivia

Bailarina. Es muy tímida, pero una gran artista. Su forma de bailar y cantar le han hecho ganar admiradores en todo el mundo, y gracias a su danza puede otorgar turnos extra a sus aliados en combate.

Avatar

Estratega. Podéis crear este personaje a vuestra imagen y semejanza al escoger su nombre, sexo, apariencia y otros detalles. Tras un extraño sueño, despierta sin recordar nada sobre su pasado ni su identidad, y un encuentro fortuito con Chrom le lleva a convertirse en su amigo.

Gaius

Ladrón. Le conocemos en el castillo de Ylisse tratando de arramblar con algún botín, pero también está dispuesto a defender las buenas causas. Es un gran aficionado a los dulces.

Anna

Truhan. Sus hermanas gemelas regentan las útiles tiendas secretas del juego, y ella es un personaje jugable bastante interesante ya que su clase le permite abrir cofres y puertas y también curar aliados.

Panne

Taguel. Es capaz de transformarse en una poderosa criatura que recuerda a un conejo gigante, ya que es una taguel. Esta raza sufrió un terrible genocidio por parte de humanos: es la última superviviente.

Cherche

Jinete wyvern. Estuvo al servicio de Virion en sus tiempos de duque, y sigue siéndole leal. Cabalga a lomos de un wyvern llamado Minerva, un guiño a anteriores entregas de Fire Emblem.

Tiki

Manakete. Esta poderosísima manakete tiene más de 3000 años de edad, y ya era jugable en los títulos protagonizados por Marth, en los que Tiki "sólo" tenía 1000 años aproximadamente.

Hazte con todos

Muchos de los héroes del juego se unen automáticamente, pero con otros tendréis que hablar y protegerles. Aquí te mostramos cómo y dónde conseguirlos; el mes que viene, todos los hijos que se pueden reclutar.

Cherche
Capítulo 12
Se une de manera automática.

Say'ri
Capítulo 15
Háblale con Chrom.

Henry
Capítulo 13
Se une de manera automática.

Olivia
Capítulo 11
Se une de manera automática.

Tiki
Desvío 17
(accesible tras completar Cap. 18) Protege a Tiki y vence a todos los enemigos.

Gregor
Capítulo 8
Se une de manera automática.

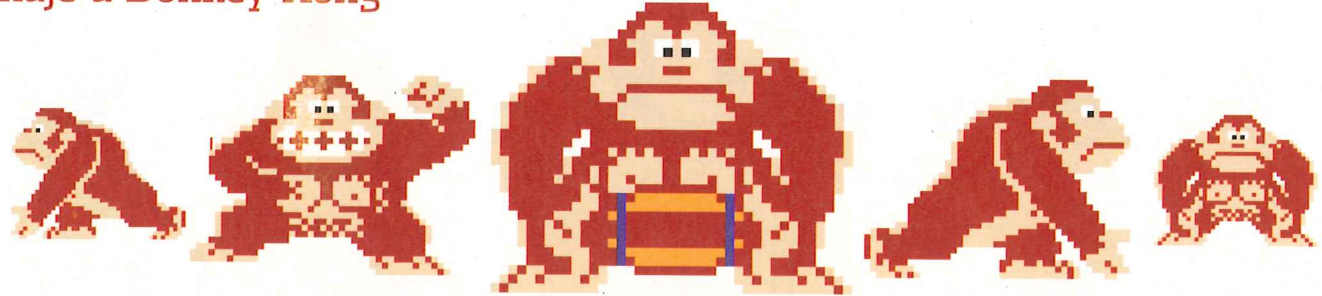
Nowi
Capítulo 8
Se une de manera automática.

Libra
Capítulo 9
Háblale con Chrom.

Tharja
Capítulo 9
Háblale con Chrom.



Lon'qu
Capítulo 4
Se une de manera automática al acabar el nivel.
Sumia
Capítulo 3
Se une de manera automática.
Kellam
Capítulo 3
Háblale con Chrom.
Sully
Capítulo 1
Se une de manera automática en el turno 2.
Virion
Capítulo 1
Se une de manera automática en el turno 2.
Stahl
Capítulo 2
Se une de manera automática.
Vaike
Capítulo 2
Se une de manera automática.
Miriel
Capítulo 2
Se une de manera automática en el turno 2.
Anna
Desvío 4
(accesible tras Cap. 9). Háblale con Chrom.
Cordelia
Capítulo 7
Se une de manera automática en el turno 3.
Donnel
Desvío 1
(accesible tras Cap. 3)
Debe subir un nivel antes de terminar el combate.
Panne
Capítulo 6
Se une de manera automática en el turno 2.
Gaius
Capítulo 6
Háblale con Chrom.
Ricken
Capítulo 5
Se une de manera automática.
Maribelle
Capítulo 5
Se une de manera automática.
Basilio
Capítulo 23
Se une en mitad del combate.
Flavia
Capítulo 23
Se une en mitad del combate.
Chrom
Prólogo
Se une de manera automática.
Avatar
Prólogo
Se une de manera automática.
Lissa
Prólogo
Se une de manera automática.
Frederick
Prólogo
Se une de manera automática.



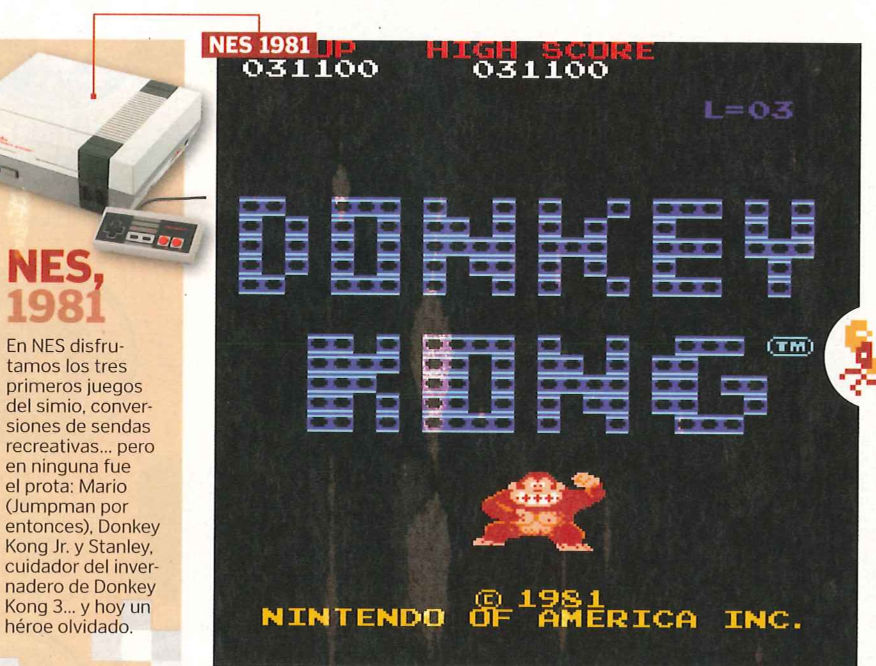
Los 50 mejores momentos de Donkey Kong

Fue el primer gran villano de Nintendo, y ahora es uno de sus más grandes héroes. En 32 años de historia hemos vivido con el momentos así de grandes.

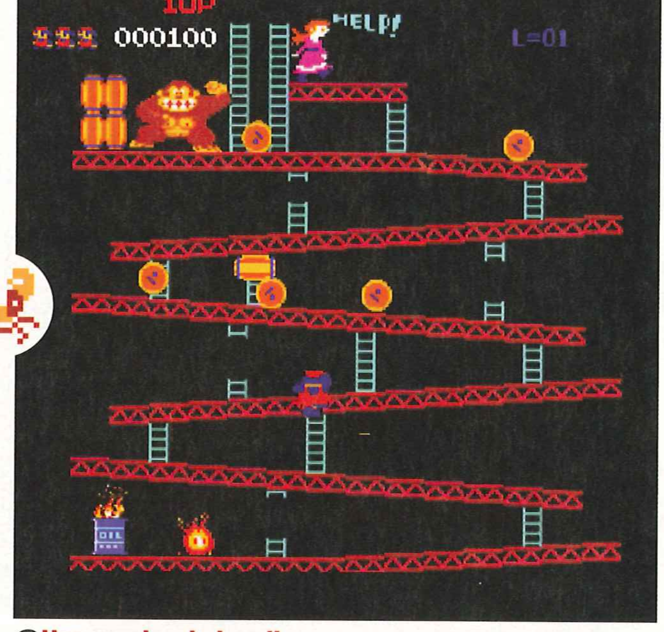
NES 1981

NES, 1981

En NES disfrutamos los tres primeros juegos del simio, conversiones de sendas recreativas... pero en ninguna fue el prota: Mario (Jumpman por entonces), Donkey Kong Jr. y Stanley, cuidador del invernadero de Donkey Kong 3... y hoy un héroe olvidado.



1 Todo viene del mono
Donkey Kong
La primera vez que le vimos, en sprites 2D de 8 bits, ya nos impresionó. Era el villano del juego y, además, le daba nombre. Por eso encabeza la lista...

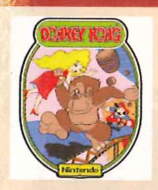


2 Haz un giro de barril
Donkey Kong
Desde el primer instante, Donkey usa el que se ha convertido en su ataque más característico: lanzar barriles. Y esta vez contra Jumpman...

La saga, juego a juego

Tras su inicio como villano en NES, el personaje renació en Super Nintendo con la saga Country... y un nuevo Donkey, nieto del original. Desde entonces no hay consola de Nintendo donde no haya sido protagonista de sus propias aventuras, aunque su rivalidad con Mario ha continuado en la saga Mario Vs. Donkey Kong.

1981



Donkey Kong (Arcade) El origen de Donkey, de Mario, de los juegos de plataformas... y del camino de Nintendo como compañía de videojuegos más importante de la historia.

1982

Donkey Kong Jr. (Arcade) Cambio inesperado de roles: ahora Donkey Kong Jr. pasa de liana en liana para liberar a su encerrado padre.



1983



Donkey Kong 3 (Arcade) Inspirado en un antiguo juego de Miyamoto, Space Firebird, es un juego de disparos.

1994

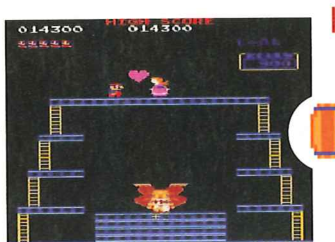
Donkey Kong (Game Boy) El juego original recreado, pero añadiendo nuevos niveles y puzles... El precursor de los Mario Vs. Donkey.





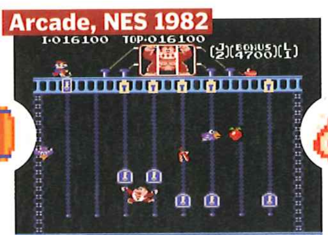
Donkey Kong Country (Super Nintendo) Rare convirtió al mono (o, más bien, a su nieto, el nuevo DK), en un plataformas magistral de gráficos adelantados a su época.



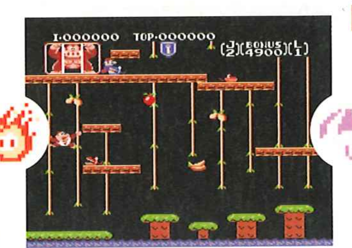


3 **Donkey K.O.**
Donkey Kong
DK se las cree a salvo en la cima del andamio, pero se olvidó de soldar las juntas. El cachiporrazo es tremendo. ¡Jumpman gana!

Arcade, NES 1982



4 **La venganza del carpintero**
Donkey Kong Jr.
Jumpman es el malo, Donkey se pasa el juego encerrado en una jaula, y su hijo acude al rescate.



5 **Dando en la liana**
Donkey Kong Jr.
Junior, como buen primate, sabe colgarse de lianas. Será toda una seña de identidad de la saga. ¿Y son esos los primeros Kremlings?

Arcade, NES 1983



6 **Efecto invernadero**
Donkey Kong 3
La saga vuelve a reinventarse: DK ataca un invernadero, y Stanley tiene que derrotarle... fumigando insecticida en su entrepierna.



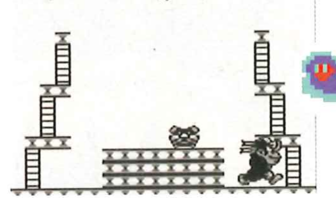
Game Boy, 1994

Once años estuvimos sin juegos de Donkey, hasta que el mono volvió a ser el malo en GB.





Game Boy, 1994



7 **Kongtinúa**
Donkey Kong GB
Este super-remake contaba toda la historia: Jumpman se llama Mario y DK no se rinde en el nivel 4: se lleva a Pauline a través de 9 mundos.

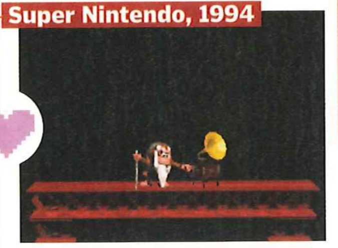


8 **Padre e hijo**
Donkey Kong GB
DK Jr. ayuda a su papá en algunas pantallas, activando palancas que le ponen las cosas más difíciles a Mario. Qué mono el niño...



9 **King Kong**
Donkey Kong GB
Combate final épico: DK se merienda varios super-champiñones y se hace tan grande que no cabe en pantalla.

Super Nintendo, 1994



10 **Abejas asesinas**
Donkey Kong Country
Trece años después, el DK original es el cascarrabias de Cranky, que aparece en la intro subido en un andamio. Su nieto es el nuevo DK.

11 **Vaya gráfikongs**
Donkey Kong Country
Alucinantes los logros gráficos que Rare consiguió con el hardware de SNES: ¡anochece en la jungla! Ojo a los gráficos pre-renderizados.



12 **Mono de submarinismo**
Donkey Kong Country
En las fases submarinas suena el temazo de David Wise. Y encima nos ayuda Enguarde el pez espada.



13 **La dulce Candy**
Donkey Kong Country
Pauline está olvidada: Candy es la nueva fémina (¿fémona?) que revoluciona a los Kong. Pero la "cita" no pasa de dejarnos guardar.

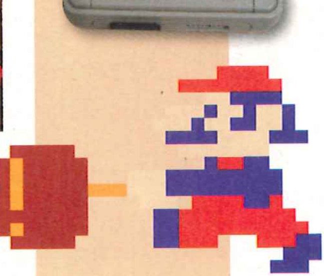


14 **Soy minero**
Donkey Kong Country
Raíles cortados, vagonetas que saltan... fases que llegan para quedarse en la saga. Puros reflejos, ensayo y error, y gran dificultad.



SNES, 1994

En esta consola vivimos la saga Country de Rare, quizá el momento de mayor popularidad del personaje.





15 **A cañonazos**
Donkey Kong Country
Cruzar un bosque sin tocar el suelo es posible yendo de liana en liana... o siendo disparado en los emblemáticos barriles cañón.



16 **Gorilas en la niebla**
Donkey Kong Country
El nivel de la mina neblinosa demuestra que los gráficos tienen que estar al servicio de la jugabilidad... y complicar la cosa.



17 **Kongbustible**
Donkey Kong Country
Esto es un juego de plataformas... ¿o de plataforma? En este nivel la plataforma móvil se queda sin gasolina si no recogemos barriles...



18 **Ah, ¡el del barco!**
Donkey Kong Country
Al fin nos vemos las caras con K. Rool, el jefe de los Kremlings. El enfrentamiento final en el galeón es el más largo del juego.

1995

Donkey Kong Country 2 (Super Nintendo) Diddy, el hermano de Donkey que había nacido en el primer "Country", pasaba a ser el prota junto a la mona Dixie.



Donkey Kong Land (Game Boy) El éxito de DKC impulsó el nacimiento de esta saga paralela en GB que copiaba con éxito el desarrollo plataformero.

1996

Donkey Kong Country 3 (Super Nintendo) Aunque no sorprendió tanto como el primero, es quizá el más pulido de los Country en desarrollo y gráficos. Y debutó un nuevo prota, el bebé Kiddy.



Donkey Kong Land 2 (Game Boy) La saga Land vivía un desarrollo paralelo al de la saga Country en SNES: los mismos protas en la segunda entrega.

1997

Donkey Kong Land III (Game Boy) Fin de la trilogía portátil, también con Dixie y Kiddy. Acababa con él la época dorada de la familia Kong.



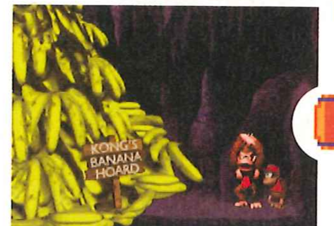
1999

Donkey Kong 64 (Nintendo 64) El mono y cuatro de sus parientes se pasan a las mecánicas 3D en un juego colosalmente grande. Sin embargo, no tuvo tanto éxito como los Country.

N64, 1999

Rare creó el primer Donkey 3D. Había demostrado ya su dominio del género con Banjo & Kazooie.

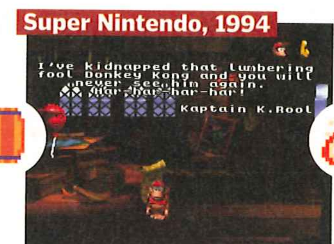




19 Oh, bananas
Donkey Kong Country

Una vez derrotamos al malo, recuperamos la reserva de plátanos.... ¡visita la cueva bajo la cabaña de Donkey y verás...!

Super Nintendo, 1994



20 Sekuestro
Donkey Kong Country 2

¡DK ha sido secuestrado! Pero esta vez no ha sido Mario, sino el Kapitán K. Rool. Le toca a Diddy ser el héroe... con ayuda de Dixie.



21 Coletacóptero
Donkey Kong Country 2

Rayman no es el único héroe plataformero que planea con el pelo: Dixie, la novia de Diddy, también puede.

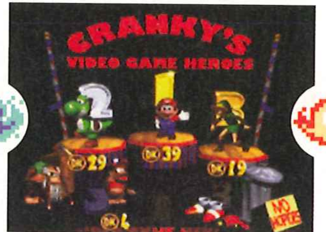


22 Menudo safari
Donkey Kong Country 2

El número de animales amigos se multiplica: conocemos a Squitter la araña, Rattly la serpiente y Squawks el loro.

23 Reskate frustrado
Donkey Kong Country 2

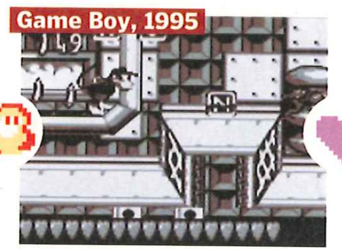
Llegamos a la torre más alta del Kastillo, pero K. Rool se vuelve a llevar a Donkey delante de nuestros hocicos... ¡en helicóptero!



24 Diddy el héroe
Donkey Kong Country 2

Tras los créditos, Cranky decide si Diddy es digno de codearse con los grandes héroes de juegos. ¡Ojo a la pullita a Sonic y Earthworm Jim!

Game Boy, 1995



25 Al pie de la letra
Donkey Kong Land

Los gráficos se parecen a los de Country (¡flipa!). En Big Ape City tenemos que usar las letras K-O-N-G como punto de apoyo.



26 Cuando los cerdos vuelen...
Donkey Kong Land

Hogwash, el cerdo volador, es uno de los nuevos enemigos de DK Land. Surrealista.

GBA, 2004

En la segunda generación de portátiles de Nintendo, Donkey retomó su rivalidad con Mario y protagonizó un juego de... "¿escaladas?".

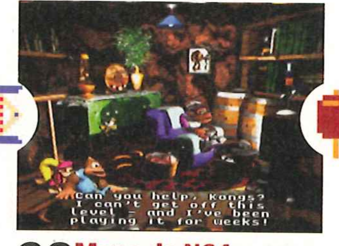


Super Nintendo, 1996



27 Supernanny
Donkey Kong Country 3

DK y Diddy se van de aventuras y a Dixie le toca cuidar a su primito Kiddy, un bebé que apunta maneras: ¡rebota sobre el agua!



28 Mono de N64
Donkey Kong Country 3

Es uno de los últimos juegazos de SNES, y se nota que su sucesora está al caer: ¡Pillamos a Wrinkly Kong jugando a Mario 64!



29 El reto de las ratas
Donkey Kong Country 3

El diseño de niveles es ejemplar, cada uno con un toque único: Aquí somos Ellie la elefante. Si vemos una rata, no podemos avanzar.



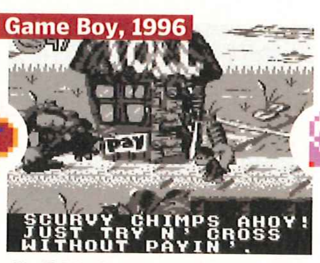
30 La ¿sorpresa? final
Donkey Kong Country 3

KAOS está causando eso mismo... pero K. Rool (perdón, el Barón K. Roolenstein) está detrás de todo. ¡Y había secuestrado a DK y Diddy!

31 ¡Cielos!
Donkey Kong Country 3

El Kremisferio Norte está lleno de secretos: si liberamos a todos los Pájaros Plátano, la Reina Plátano nos recibirá en el mismísimo cielo.

Game Boy, 1996



32 Y ahora en 8 bits
Donkey Kong Land 2

¿Cómo han conseguido meter DKC 2 en una Game Boy? Hay variaciones, pero no falta ni el mundo secreto.

Game Boy, 1997



33 Kongtrarreloj
Donkey Kong Land 3

Completamos el 100%... pero queda mucho por delante. ¡Hasta un 103 %! Así accedemos a un contrarreloj exclusivo de esta versión.

N64, 1999

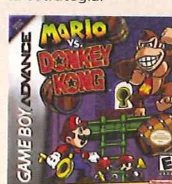


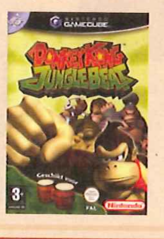
34 Raparticular
Donkey Kong 64

¡DK, Donkey Kong! Momentazo es tardar en pulsar START para escuchar por enésima vez el rap con el que arranca el juego.

2004

Mario vs. Donkey Kong (GBA) Donkey vuelve a ser el malo en un juego protagonizado por Mario. Aquí debutan los minimarios y triunfa la estrategia.





Donkey Konga (GameCube) Un juego músical que venía con unos bongos como periférico y mucha música de videojuego.

2005

Donkey Kong Jungle Beat (GameCube) Y los mismos bongos sirvieron para controlar un juego de saltos.



DK King of Swing (GBA) Un curioso juego de habilidad en el que con solo tres botones manejábamos a un Donkey que trepaba por los escenarios.

Donkey Konga 2 (GameCube) Segundo juego musical del mono, con la misma mecánica y muchos más temas.





Donkey Konga 3 (GameCube) Ya con GameCube de retirada, la tercera entrega de la serie no llegó a Europa.

2007

Mario vs. Donkey Kong 2: La Marcha de los Minis (Nintendo DS) El control táctil resulta perfecto para manejar a los mini-marios, y la estrategia sube de nivel.







35 El alma de Wrinkly
Donkey Kong 64

Chimpancés... Wrinkly ha muerto. Cranky se queda viudo a medias: su espíritu nos da pistas para ayudarnos a encontrar secretos.



36 El Equipo DK
Donkey Kong 64

Chunky, Lanky, Tiny... la tropa Kong crece, y cada uno tiene habilidades de lo más divertidas: por ejemplo Lanky tiene gases, y puede flotar.



37 Lección de Historia
Donkey Kong 64

En la Fábrica Frenética se viaja al pasado: hay que superar la recreativa original de DK para conseguir la Moneda Nintendo.



38 K. Ring
Donkey Kong 64

Los momentos protagonizados por K. Rool son de lo más cachondos, y el combate final no podía ser menos: ¡en un ring de boxeo!

GBA, 2004



39 Leña al mono
Mario vs. Donkey Kong

Vuelve la rivalidad entre DK y Mario, pero esta vez no hay chicas de por medio, ¡sino juguetes! Los Mini-Marios añaden estrategia.

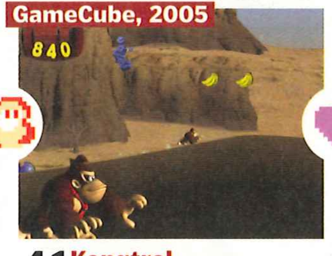
GameCube, 2004



40 DKchondeo
Donkey Konga

El título del juego ya es divertido.... y usar bongos ¡y palmas! para acompañar temas de Queen, The Supremes o Koji Kondo, una fiesta.

GameCube, 2005



41 Kongtrol revolucionario
Donkey Kong Jungle Beat

Momentazo es darte cuenta de que estás jugando a un plataformas 2D... ¡con unos bongos!

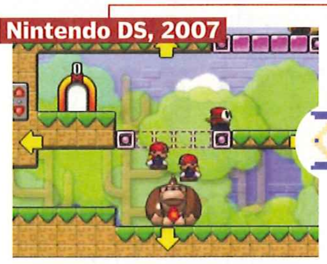
GBA, 2005



42 La batalla con Onox
DK: King of Swing

DK sigue experimentando con mecánicas originales, y se pasa el juego escalando: sólo utilizamos los botones L y R, uno por brazo.

Nintendo DS, 2007



43 El DK se va de marcha
Mario vs. Donkey Kong 2

DK intenta "kongquistar" a Pauline otra vez. Ahora manejamos a los Mini-Marios con la táctil.

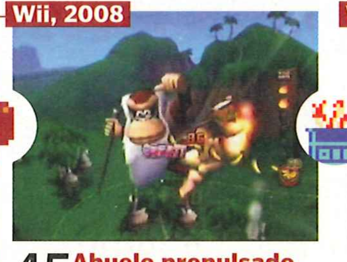
Nintendo DS, 2007



44 Expediente DK
Donkey Kong Jungle Climber

En la secuela de King of Swing, una gigantesca nave espacial en forma de banana se lleva a los héroes... y a K. Rool por el universo.

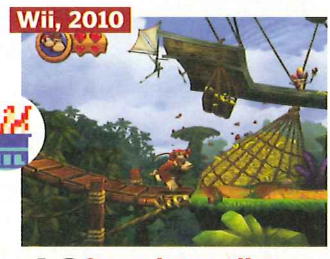
Wii, 2008



45 Abuelo propulsado
Donkey Kong Jet Race

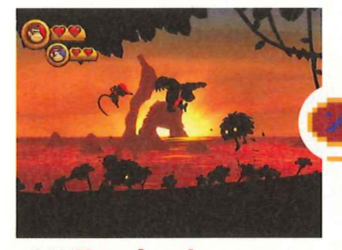
Podemos desbloquear al viejales de Cranky Kong y descubrir que es uno de los personajes más veloces del juego. No necesita el bastón...

Wii, 2010



46 Como los gorilas
Donkey Kong Country Returns

Los primeros niveles son un "shock", con la música del DKC original, pero gráficos más bonitos y monos aún más veloces.



47 Krepúsculo
Donkey Kong Country Returns

Los niveles en los que recorremos la playa durante el crepúsculo son una preciosidad: todo se ve a contraluz... ¿¡menos la corbata!?



48 El que no corre, vuela
Donkey Kong Country Returns

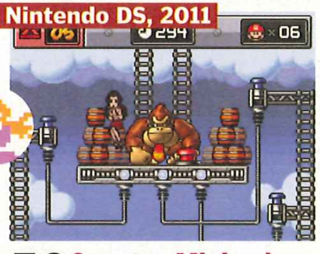
No faltan los niveles frenéticos: vuelven las vagonetas, y también volamos con un barril cohete...



49 El templo del jugón
Donkey Kong Country Returns

Los templos son fases muy exigentes. El momentazo es cuando los superas, 80 vidas después, con los ojos cerrados.

Nintendo DS, 2011



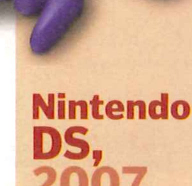
50 Crea tus Mini-veles
Mario vs. Donkey Kong: ¡Megalío en Minilandia!

De nuevo Donkey se lleva a Pauline y Mario tira de juguetes: el puntazo es el nuevo editor de niveles.

Game Cube, 2004

Cambio total: Donkey se pasa a prota de juegos musicales y lidera un plataformas... ¡que se controla con Bongos!





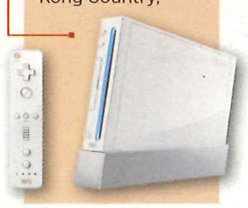
Nintendo DS, 2007

En la portáil de doble pantalla, el mono protagoniza secuelas de sus juegos de GBA. Es decir, vuelve a trepar y a picarse con Mario.



Wii, 2008

Tras un juego de carreras, Retro Studios recogen el legado de Rare y crean el más nuevo y mejor juego de la saga Donkey Kong Country.



2008 — 2010 — 2011

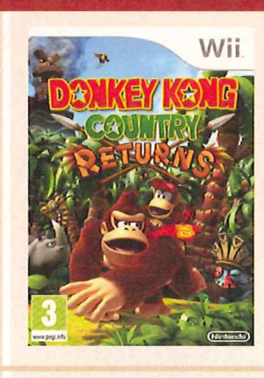





Donkey Kong Jungle Climber (DS) Volvemos a trepar con un control sencillísimo, pero ahora táctil, y a doble pantalla.



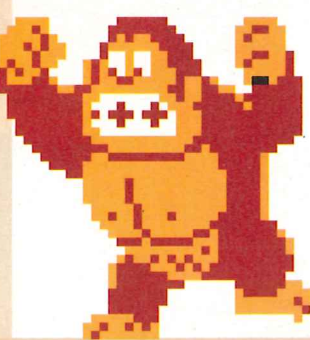
Donkey Kong Jet Race (Wii) El primer juego de mono en la consola fue un juego de carreras con control de movimiento.



Donkey Kong Country Returns (Wii) La vuelta al plataformeo 2D, a la calidad y al éxito másivo. Ahora nos llega su remake a Nintendo 3DS.



Mario vs. Donkey Kong: Megalío en Minilandia (Nintendo 3DS) La saga de estrategia continuó con una entrega en la que ya había minis de Toad, DK, Peach...



NINTENDO 3DS





Género **Aventura / RPG**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
¡La salvación de los Pokémon depende de ti! Elige qué Pokémon quieres ser y explora misteriosas mazmorras para descubrir quién amenaza al mundo Pokémon.



DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D

Pokémon Mundo Misterioso Portales al Infinito

A todo buen Pokémon le gustan las aventuras, la exploración de mazmorras... y ayudar a otros Pokémon en peligro. Una vida de lo más emocionante... ¡qué ahora puedes llevar tú!

EL DATO
En el juego aparecen más de 150 Pokémon, incluidos muchos de quinta generación



La aventura comienza cuando tú, un humano, apareces en el mundo de los Pokémon atraído por una misteriosa voz que te pide ayuda. ¡Y te conviertes en Pokémon!



Puedes elegir entre 5 clases: Pikachu, Tepig, Oshawott, Axew o Snivy. Después, seleccionas a un acompañante, controlado por la CPU, también entre esos cinco.



CADA POKÉMON dispone de un máximo de cuatro ataques, de las clases típicas de la saga: Planta, Fuego, Eléctrico, Veneno...

NUESTROS COMPIS, controlados por la CPU, atacan cuando llega su turno y en función de su cercanía al enemigo.

¡Tu turno de ataque!

En las batallas por turnos, la clave está en elegir los ataques a los que el enemigo es vulnerable y colocarnos en posiciones estratégicas.

Game Boy Advance y Nintendo DS ya tuvieron sus entregas de la subsaga Pokémon Mundo Misterioso, así que solo era cuestión de tiempo que nos llegara una para 3DS. Y, aunque mantiene la esencia de los anteriores, con **la exploración de mazmorras** y los **combates por turnos** como base del desarrollo, también tiene muchas novedades. Primero, esta vez solo hay una edición, y no dos, como estábamos acostumbrados. Y después nos esperan muchos pequeños cambios que tienen que ver con las posibilidades de 3DS.

Paso a las tres dimensiones

Este es el primer Mundo Misterioso con **gráficos poligonales** que, además, aprovechan muy bien **las 3D visuales** de la máquina, y que hacen que el acabado gráfico sea uno de los alicientes del juego. ¡Desde la intro, vamos a disfrutar de unos Pokémon perfectamente modelados y animados!

Después del shock visual, ya podemos centrarnos en **la historia**: elegimos entre cinco especies (Pikachu, Axew, Tepig, Oshawott o Snivy) qué Pokémon queremos ser y quién será el compañero que, durante toda la aventura, nos siga controlado por la CPU. Y comienza una aventura con trama muy épica: en el mundo de los Pokémon están apareciendo unos Terrenos Misteriosos llenos de Pokémon agresivos, y nuestra misión será descubrir quién está detrás de esta amenaza para la paz Pokémon. Así que, hala, a explorar los territorios, laberínticas



El más misterioso

Además de las entregas para GBA y DS que hemos jugado en Europa, hay tercer Mundo Misterioso: **Fushigi no Dungeon Boukendan** llegó solo al servicio nipón de Wii Ware en tres versiones.

El Paraíso Pokémon

La gran novedad de este Mundo Misterioso es la construcción del Paraíso Pokémon, una pokéciudad que tú vas creando. Empiezas con tu casa pero podrás ir construyendo instalaciones y tiendas, siempre que recojas los materiales adecuados para cada una durante tus misiones. Desde el Tablón donde puedes apuntarte a las misiones a una ruleta que cambia los vientos (favoreciendo así a los Pokémon de una u otra especie), en el Paraíso Pokémon hay muchas cosas interesantes... incluidos varios minijuegos.



Una de las primeras instalaciones es la de Quagsire, donde gestionas a tu equipo.

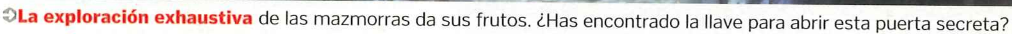


En el tablón de misiones podrás seleccionar muchas tareas optativas.



Jugando a esta ruleta puedes potenciar a una clase determinada de Pokémon.





La exploración exhaustiva de las mazmorras da sus frutos. ¿Has encontrado la llave para abrir esta puerta secreta?



A lo largo de la aventura, algunos de los Pokémon que conozcas se unirán a ti. Cada uno tiene su historia divertida o tierna.



En Villa Refugio, la otra ciudad del juego, hay establecimientos como este para cambiar tesoros por dinero.

El Bosque Pokémon, primer DLC del juego

Este contenido descargable gratuito, al que accederás desde el menú del juego o desde la Esquina DLC de Villa Reposo, es una mazmorra de ambientación boscosa. Además, el juego se irá actualizando con packs de mazmorras de pago.





mazmorras llenas de tesoros, secretos... y Pokémon hostiles, claro. Con ellos combatimos en **batallas por turnos** que, en un principio, pueden parecer sencillas, pero que van ganando posibilidades poco a poco. En las primeras batallas bastará con que coloquemos a nuestros dos Pokémon en las casillas aledañas a nuestros enemigos, para que puedan alcanzarles, y elijamos entre uno de **los cuatro ataques** que tiene cada personaje. Pero pronto empezaremos a aprender más ataques (como siempre en la saga, cada Pokémon tendrá que "olvidar" uno si quiere usar el nuevo), nuevos Pokémon se añadirán a nuestro equipo y podremos indicarles qué técnicas queremos que usen, ejecutaremos ataques combinados, usaremos gran cantidad de objetos... Y, aunque en general el juego es fácil, de vez en cuando nos encontraremos con **combates más retadores** y bastante divertidos que nos obligan a emplear bien los recursos.

El mundo de los Pokémon

El mundo que hay fuera de las mazmorras también es bastante interesante. Ante la llegada de los Terrenos Misteriosos, los Pokémon se están haciendo más cínicos y menos solidarios, pero nosotros y, sobre todo, nuestro acompañante, que es un "cachopán", vamos a ir impregnando a todos con nuestro buen rollo, lo que dará lugar a muchas situaciones un poco ingenuas,

Lugia será uno de los legendarios que te encontrarás en tus exploraciones. ¿Estará también Ho-Oh?

Super Pokémon Rumble

Es la otra aventura Pokémon que ha llegado a 3DS hasta ahora. Un **beat'em up** muy sencillo en protagonizado por muñecos de Pokémon.

POCO A POCO, DESCUBRES QUE LOS COMBATES TIENEN MUCHAS POSIBILIDADES





En las mazmorras hay zonas exteriores con algún pequeño puzle muy sencillito.



El cambio a las 3D ha hecho ganar mucho al apartado gráfico del juego.



Mazmorras aleatorias

Cada vez que entras en una mazmorra el mapa cambia, y con él algunas de las recompensas. Explora cada rincón por si acaso.

Modo Multijugador

Hasta 4 amigos jugamos en red local, manejando cada uno al Pokémon que elija de su equipo de la aventura. Las subidas de nivel del personaje y los tesoros y objetos que logre se mantendrán en el modo para un jugador.



sí, pero también bastantes graciosas. Y, además de conocer muchos Pokémon, durante el juego podremos aceptar un montón de misiones secundarias, o buscar materiales para construir el Paraíso Pokémon, una ciudad con diferentes instalaciones en las que disfrutar de minijuegos y disfrutar de nuestro equipo. En ese sentido, el juego tiene bastantes posibilidades, y además sus **50 mazmorras**, cuyo mapeado se genera además aleatoriamente cada vez que entramos en ellas, aumentan aún más la duración.

Extras con estilo 3DS

Además, este Mundo Misterioso guarda muchas sorpresas relacionadas con las características especiales de 3DS. Por ejemplo, los Magnoportales. Si enfocamos con la cámara de la consola un objeto redondo del mundo real (el borde de una taza, una pelota...) entraremos en una nueva mazmorra aleatoria. La función de **Streetpass** nos servirá para ayudar, o ser ayudados por otros jugadores, ya que cuando nuestros personajes mueren en una mazmorra y nos cruzamos con otro jugador, este puede resucitarnos. Y, además, este es el primer título de la saga con **modo multijugador:** hasta cuatro amigos en red local podemos recorrer mazmorras juntos.

50 MAZMORRAS, MÁS LAS QUE GENERAS CON R.A., GARANTIZAN UNA BUENA DURACIÓN

Así que este nuevo Mundo Misterioso es una aventura **bastante completa**. Su argumento y relativamente baja dificultad lo hacen accesible para niños... pero disfrutable por todo rolero.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Son sencillos pero llenos de color y con un buen efecto 3D. Los modelos de los Pokémon molan.

Diversión ★★★

El sistema de combate va ganando en profundidad y fuera de las mazmorras hay mucho por hacer.

Multijugador ★★

Modo local por primera vez en la saga, en el que podemos mejorar personajes para la aventura.

Duración ★★★

Más de 20 horas jugando en solitario, y los extras tipo StreetPass y R.A. prolongan la experiencia.

Lo mejor y lo peor

Buen sistema de combate. Y buenos incentivos para hacer las misiones secundarias.

No deja de ser tirando a fácil y con un argumento muy enfocado al público infantil.

Nuestra opinión

Rol accesible para cualquier Pokéfan

La saga Mundo Misterioso amplía sus miras con un desarrollo más variado, multitud de opciones y modo multijugador, aunque la exploración de mazmorras siga siendo su corazón. Un RPG sencillo pero completo y entretenido.

Te gustará...

Más que...



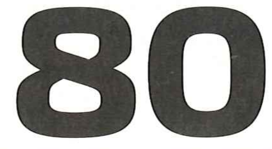
Super Pokémon Rumble

...Y más que



Pokémon Blanco 2 y Negro 2 (DS)

Total





Resident Evil Revelations HD

El T-Virus se revela de nuevo, ahora en HD.





Género **Aventura**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1 (2 online)**
Precio **49,95 €**
www.residentevil.com



Argumento

El Queen Zenobia, un crucero varado en alta mar, aguarda la llegada de la BSAA, organización encargada de combatir el bioterrorismo, con conocidos soldados como Jill y Chris.

Hay virus que nunca mueren, y uno de ellos es el de Resident Evil. Tras convertirse en **uno de los títulos imprescindibles de 3DS**, Revelations, la entrega mejor valorada de los últimos tiempos, se adhiere a la recurrente moda de las conversiones en HD.

Sin llegar al tono de 'survival horror' de sus antepasados, este retoño es lo más parecido a la **vuelta a los orígenes** que los fans pedían con arañazos de desesperación, gracias a su ambientación lúgubre. El juego se desarrolla en su mayor parte en un crucero varado en el Mediterráneo, en plena noche, e incluye **numerosos guiños al pasado:** a la mansión que visitamos en 1996, a Raccoon City, a Némesis... La historia, bastante bien hilada, nos pone en la piel de **hasta seis personajes,** entre los que destacan Chris Redfield y Jill Valentine, los protagonistas de la primera entrega. El objetivo es buscar pistas sobre Veltro, una organización bioterrorista que de nuevo parece haber vuelto a actuar.

Plomo con sabor añejo

El desarrollo sigue los cánones contemporáneos de la saga, con predominio **de la acción a tiros**. Las balas no suelen escasear, pero hay momentos en que resulta aconsejable dar esquinazo a las BOW, por si acaso. En ese sentido, esos desgarbados infectados están más cerca

EL DATO

El modo Asalto cuenta con 61 niveles, sacados directamente del modo Campaña.

Novedades en HD

No son muchas, pero hay novedades respecto a 3DS. La campaña cuenta con un nuevo modo de dificultad, llamado Infierno, en el que los enemigos son más duros; hay dos nuevos tipos de enemigos y el modo Asalto cuenta con dos nuevos personajes (Rachel y Hunk).

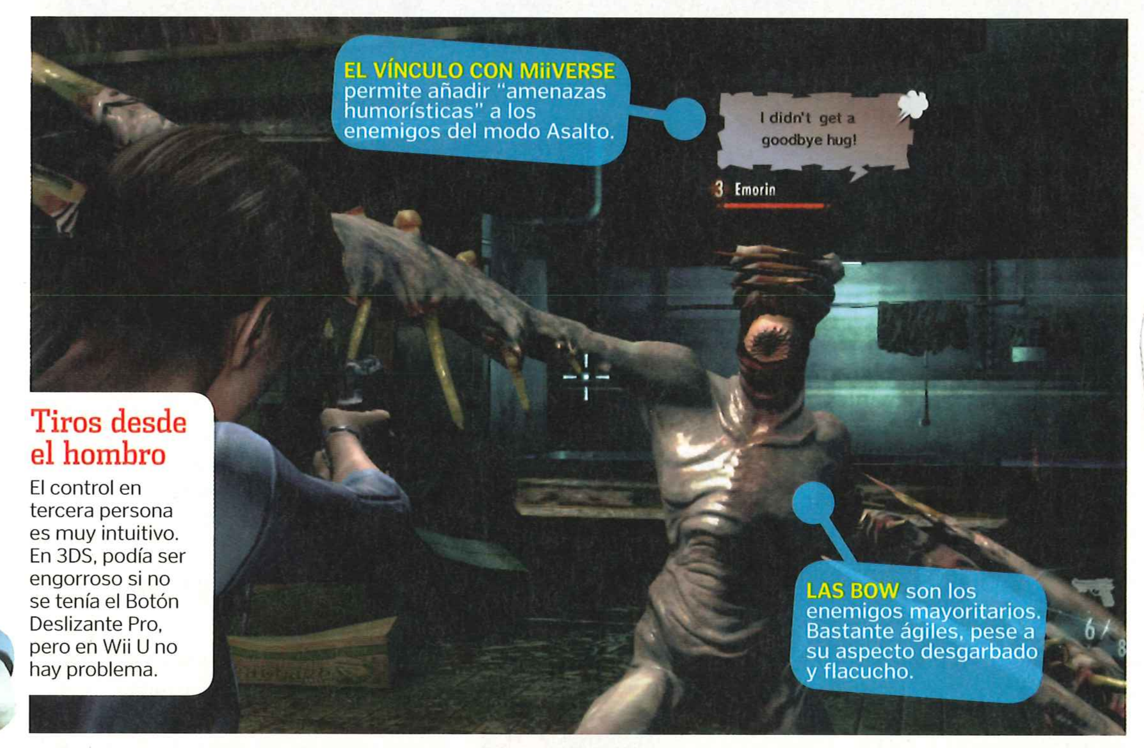




En el modo Asalto acribillamos a cuantos enemigos nos salen al paso. La puntuación depende del tiempo, la precisión y el daño provocado. Admite el cooperativo online.



Algunos jefes recuerdan a los de las primeras entregas, como éste, que nos persigue durante cierta parte de la aventura, tal y como hacía Némesis en Resident Evil 3.



EL VÍNCULO CON MiiVERSE permite añadir "amenazas humorísticas" a los enemigos del modo Asalto.

LAS BOW son los enemigos mayoritarios. Bastante ágiles, pese a su aspecto desgarbado y flacucho.

Tiros desde el hombro

El control en tercera persona es muy intuitivo. En 3DS, podía ser engorroso si no se tenía el Botón Deslizante Pro, pero en Wii U no hay problema.

El uso del gamepad

El mando de Wii U sirve como mapa, gestor del inventario de forma táctil y habilita el modo Off-TV. Además, el modo Asalto está conectado con Miiverse, para que los enemigos nos transmitan diferentes mensajes.





de los zombis clásicos que de los "ganados" de Resident Evil 4.

La campaña consta de doce capítulos y **dura diez horas, con el mismo desarrollo que en 3DS**. Incomprensiblemente, aunque casi siempre hay dos personajes en "comandita", no se ha incluido la opción de jugar en cooperativo (aunque sí está disponible en el modo Asalto).

Conversión en HD

El apartado técnico se ha lavado la cara con tino, aunque se ha dejado legañas. Del efecto 3D se ha pasado a la alta definición, lo que se traduce en **una imagen más limpia, personajes más detallados** y mejores efectos de iluminación, pero sin explotar la capacidad de Wii U.

Revelations fue la **primera entrega de la saga que se dobló al castellano**, lo cual se mantiene en este 'port'. Las interpretaciones son aceptables, aunque varios de los protagonistas, como Jill y

NO DA MIEDO, PERO TIENE MUCHOS GUIÑOS A LAS PRIMERAS ENTREGAS

Parker, tienen momentos forzados. El mayor problema es el error en la implementación del sonido en las conversaciones "en tiempo real". Por ejemplo, si el compañero habla a nuestras espaldas, es frecuente no oír sus palabras.

La versión de 3DS ya era un gran título, gracias a sus reminiscencias del pasado y a sus briznas de suspense. En **Wii U luce mejor y tiene detalles exclusivos**, como la conectividad con **Miiverse**. Ahora bien, no deja de ser una mera conversión, sin demasiadas novedades, pero si no lo has jugado en 3DS, ¡pruébalo!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆

Lucen bien en HD, con un aspecto más "limpio", pero no dejan de estar adaptados desde 3DS.

Diversión ★★★☆

La mezcla de acción y suspense es notable, y tiene el modo Asalto, que resulta bastante adictivo.

Multijugador ★★☆☆

El modo Asalto tiene cooperativo online, pero no así la campaña. Tampoco hay pantalla partida.

Duración ★★★☆

La campaña dura unas diez horas y el modo Asalto cuenta con 61 misiones, que dan mucha vidilla.

Lo mejor y lo peor

Los guiños a las primeras entregas. El modo Asalto, que permite cooperativo online.

Presenta pocas novedades respecto a 3DS. Las voces no están bien implementadas.

Nuestra opinión

Sabe combinar lo nuevo con lo clásico

Bebe del estilo de acción de los últimos Resident Evil, pero añade una ambientación de suspense que embriaga. Muy recomendable, si no lo jugaste en 3DS, pues es una conversión que apenas incluye novedades de peso.

Te gustará...

Más que...



Zombi U

Menos que...

Resident Evil 4 Wii

Total

82





3

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **49,99 €**
www.nintendo.es



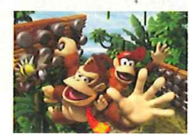
Argumento
Bajo el control de un grupo de malvados Tikis, los animales de la isla de Donkey Kong han robado la preciada reserva de bananas del simio de Nintendo. Diddy y él mismo tendrán que recuperarlas.



Donkey Kong Country Returns 3D

El mes de mayo tiene nombre de mono con corbata.

El nuevo DKC Returns 3D ha adaptado su capacidad técnica a la consola de mano. Los cambios de plano del juego en Wii pedían a gritos una adaptación a la pantalla 3D de Nintendo. En esta revisión, la **profundidad de los escenarios** nos sumerge e impacta a partes iguales. Sin embargo, algunas secciones en planos secundarios están demasiado alejadas. Como 'port', este DKC no tiene nada que envidiarle a la versión inicial. Goza de una estabilidad visual brutal que se complementa con la dificultad de sus niveles. Tranquilos, el juego sigue siendo **muy exigente** y se ha creado con un mimo increíble.



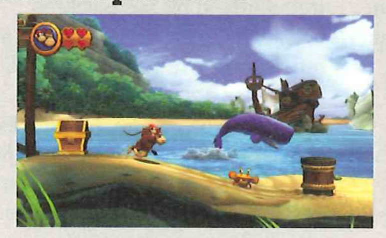
¡De vuelta!
Este "Returns" es la versión para 3DS del excelente plataformas de Wii. Un título que homenajeaba la perspectiva lateral y el delicioso ritmo de juego de Donkey Kong Country de Super Nintendo.

Otro punto novedoso es la inclusión de un **modo fácil, más accesible**. Pero la dificultad de Donkey Kong Country Returns en Wii se mantiene en la portátil en su apartado de juego clásico para los más valientes o nostálgicos. En el modo más sencillo contamos con más ayudas y tres corazones de vida, mientras que el clásico nos suelta en el universo Donkey con un par de corazones y...¡suerte!

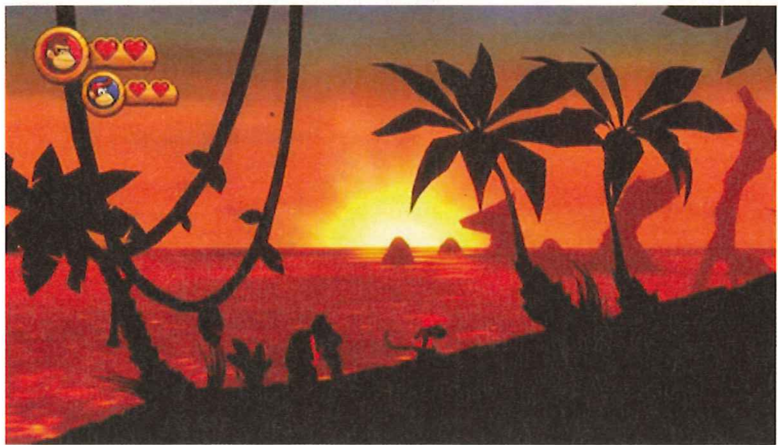
En cuanto al nuevo contenido, se han añadido **zonas adicionales** que se desbloquean al encontrar en cada nivel las letras que forman la palabra KONG. Además, cuando completamos la trama principal, conseguimos un **9º mundo con**

La isla de los saltos imposibles

Gracias a Diddy podemos mantener el vuelo unos segundos y saltar más alto en el modo campaña. Sin embargo, en el modo cooperativo cada jugador maneja a uno de los monitos y tendrá que apañárselas para formar un buen equipo con su compañero.







Cada nivel puede rejugarse en modo contrarreloj. Además, tiene un modo cooperativo local muy chulo. Si normalmente son divertidísimos, en este juego no te digo nada...



Al avanzar tenemos que sincronizar giros, golpes, saltos...y puede que tengamos que coordinar todo eso montados en un barril a propulsión. Ah, la letra pequeña del contrato...



LOS ENEMIGOS están colocados con diabólica precisión, en el lugar en el que más te molestan para dar las los saltos.

PLATAFORMAS de todo tipo, trampas, pinchos, lava... ¡mira por donde pisas!

No sin mi chimpancé

Si matan a Diddy a lo largo de un nivel, tranqui: hay barriles cerca de los checkpoints. ¡No somos nadie sin ese peque!

La tienda de las monedas plátano

En la pantalla táctil puedes hacer un recuento de tus items entre los niveles. Si andas escaso de algo, compra provisiones en la tienda de Cranky Kong.



ocho niveles inéditos cargados de dificultad. Los controles del juego en 3DS son los de un plataformas tradicional. No se ha experimentado demasiado con lo táctil y eso es algo que agradecerán los más puristas.

Una piedra preciosa 3D

Viajar sin Diddy es uno de los retos más complicados del juego. Las batallas contra los jefes finales, por su parte, apuestan por diferentes acercamientos y se sienten muy novedosas. Quizá echamos de menos algunos coleccionables, a las diferentes mascotas (solo se puede manejar al rinoceronte y los avestruces son rivales) y más variedad en los bonus.

La estructura de los mundos es bastante clásica y no hay niveles acuáticos, aunque sigue habiendo fases de vagonetas y un montón de **plataformeo con barriles explosivos**, totalmente frenéticos y muy variados. Lo mejor de este

> ESTE DKC RENOVADO NOS RECUERDA LA DIFICULTAD DE LOS PLATAFORMAS CLÁSICOS

juego es que es capaz de desquiciar al plataformero más experto y encandilar al más novato. Cuando reiniciamos un nivel, enemigos y obstáculos han podido cambiar de posición. Esta transformación constante hace que DKC Returns se convierta en una vuelta de tuerca al sistema de error y repetición: sabemos dónde hemos fallado y repetir la sección es una decisión instantánea. Nada de niveles editados con gráficos mejorados: este título ha pulido toda la jugabilidad y le rinde un enorme **homenaje a los Donkey Kong clásicos**.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Con el 3D activado nos metemos de lleno en los espacios de la isla y es un verdadero placer explorar.

Diversión ★★★
Tiene gran variedad de retos, y no solo eso: su complicación es divertidísima. ¡No podrás parar!

Multijugador ★★★★
El cooperativo local es obligatorio si tus amigos tienen el juego. En compañía, siempre mejor.

Duración ★★★★
Unas 10 horas para lo principal, pero depende mucho de coordinación y reflejos. Querrás rejugarlo.

Lo mejor y lo peor

Lo mejor de los DK de toda la vida. El modo clásico, una maravilla para los fans.

Las fases de bonus, poco curradas. Y los enemigos no son tan míticos como esperábamos.

Nuestra opinión

Lo mejor de Wii es aun mejor en 3D

Esta versión añade niveles y un modo fácil, pero mantiene la esencia del de Wii. Parece un DKC totalmente nuevo. Los jefes tienen algo menos de carisma que los DKC de consolas clásicas, pero cada píxel destila magia.

Te gustará...

Más que...





NSMB 2

...y más que



Rayman Origins

Total

93



BIT.TRIP PRESENTS...
RUNNER 2
FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

Descargas WiiU



Género **Plataformas**
Compañía **Gaijin Games**
Jugadores **1**
Precio **11,99 €**
runner2.com



Argumento
El Comandante Video se lanza a la carrera en un universo donde lo "único" que tiene que conseguir es llegar a las metas esquivando millones de peligros.

Saltar, desplizarse, golpear... contamos con más habilidades que nunca en esta carrera sin freno.





EL DATO
El juego ofrece más de 100 niveles, y 8 personajes jugables con distintas apariencias.

Bit.Trip Presents Runner 2

En esta carrera frenética, el ritmo te salvará la vida.



La estética ha cambiado. Si conoces el trabajo de Gaijin Games (y si no, corre a por **Bit.Trip Saga** para 3DS o **Bit.Trip Complete** para Wii), sabrás que sus juegos se caracterizan por mezclar el ritmo con estéticas pixeladas, sencillas y elegantes a más no poder. Pues bien, en Runner 2, **su mejor juego hasta la fecha**, la obsesión por el ritmo se mantiene, pero ahora en un entorno gráfico mucho más complejo que luce lleno de color y en alta definición en Wii U.

Corre y no mires atrás

Ahora los gráficos son en 3D (aunque el desarrollo sigue siendo 2D) y la mecánica seguro que te suena: **el Comandante Vídeo** corre sin parar por el escenario hasta alcanzar la meta al final del nivel, y nosotros le ayudamos a evitar obstáculos y enemigos pulsando el botón adecuado en el momento justo. Aquí todo pasa muy deprisa y no basta con la información visual: **pulsar al ritmo de la música** es tu única salvación. Cada botón está asociado a una acción, como saltar o deslizarse, y al final vas a pulsarlos sin pensar, casi como si tocaras un instrumento musical. Y lo más asombroso es la cuidadísima curva de dificultad, que se incrementa sin que su dureza nos sobrepase. Por supuesto, **hay niveles complicadísimos** dentro de estos 100 mundos, pero cada uno se siente como un reto que podremos dominar en el siguiente intento. Los niveles son muy variados y están plagados de variaciones temáticas, sorpresas y rutas alternativas. Y la posibilidad de echar una partida en el pad de Wii U en modo Off-TV es un extra de comodidad. Así que, a pesar del lavado de cara, el Comandante Video es el de siempre... o aún mejor: llega con **más retos, variedad y emoción** que nunca.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración
Un juego sencillo y muy adictivo. Es salvajemente divertido y cuenta con un uso inigualable del sonido. Una de las joyas de la eShop.

Total **90**

Nintendo eShop



Descargas Wii U

7

Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-4**
Precio **Gratis**
https://rayman.ubi.com

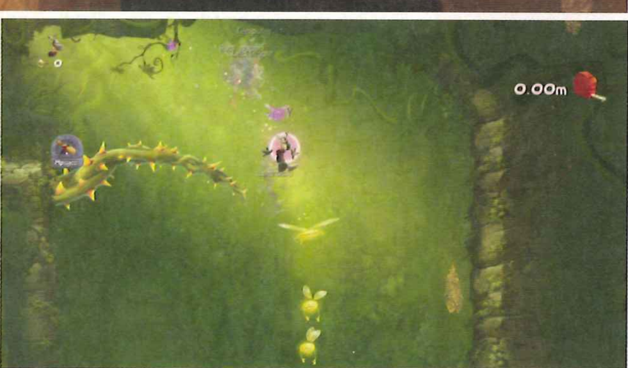


Argumento
¿Es que necesitas de historias para divertirte? ¡No cuando Rayman y sus loquísimos amigos te desafían a saltar y comparar tus marcas con las otros jugadores!



➲**Cada día** te esperan nuevos retos plataformeros en los que mejorar tus marcas es una obsesión.





EL DATO
La app incluye 12 personajes jugables, que vas desbloqueando a medida que logras trofeos.

Rayman Legends Challenges App

Bájate ya gratis este adelanto de Rayman que es un juego en sí mismo.

El retraso hasta finales de año de Rayman Legends no sentó nada bien a la comunidad Nintendera. Pero Ubisoft acaba de purgar cualquier pecado **regalándonos esta "app"** que puedes bajarte gratis de la Wii U eShop. Y no, no es una simple demo, aunque incluya tres niveles de la futura aventura. La gran estrella del juego son **los desafíos**, que se actualizan diariamente y que te van a hacer sentir intensas emociones plataformeras.

Saltar es el reto

Los tres mencionados niveles sirven de muestra de las diversas mecánicas que ofrecerá el juego: **plataformeo 2D** con un control sencillo pero hiperpreciso, niveles de control táctil en los que dirigimos a Murphy, la mosca, para ayudar a los otros jugadores, y los niveles musicales, en los que saltaremos al ritmo de la música.

Son más que bonitos, ¡preciosos!, con unos modelos en 3D y unas animaciones tan bien hechas que parecen dibujos animados. Se pueden disfrutar en **modo multijugador** y el ritmo de juego es **frenético**. Pero este adelanto es solo el principio, porque lo que da vida a Challenges App son eso, los desafíos. Hay **dos diarios y dos semanales**, que solo puedes jugar en el periodo de tiempo en el que están activos. Y son muy variados: desde coger el mayor número de lums posibles a llegar a la meta en el menor tiempo, recorrer la mayor distancia antes de morir... Se pueden disfrutar en multijugador local o contra **los fantasmas de los jugadores online** que tengan marcas parecidas a las tuyas. Y cada vez que acabas uno ves tu marca comparada con las mejores registradas en Europa.

Aunque te parezca que dos desafíos al día son poca cosa... ni mucho menos. Son **superadictivos** y vas a repetirlos muchas, muchas veces. Y es muy difícil resistirse a conectar la consola para saber qué nuevo reto diario te espera, o probar otra vez en los semanales antes de que sean sustituidos por otros. La única pega es que **la duración** depende del tiempo que Ubisoft siga añadiendo desafíos, pero mientras continúe, este será un juego al que dedicarás al menos unos minutos todos los días... si no te picas y juegas horas con tus amigos.

➲ Puntuaciones

➲Gráficos	★★★★
➲Diversión	★★★★
➲Multijugador	★★★
➲Duración	★★

Valoración

Desafíos diarios que retan nuestra habilidad plataformera al máximo. Medimos nuestras marcas con jugadores de toda Europa, ¡un vicio!

Total **87**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. New Super Mario Bros. U
2. NFS Most Wanted U
3. Luigi's Mansion 2
4. CastlevaniaMoF
5. Zen Pinball 2





ROBERTO J.R. ANDERSON

1. Fire Emblem Awakening
2. LEGO City Wii U
3. DKC Returns 3D
4. Monster Hunter 3 Ultimate
5. Resident Evil Revelations 3D





GUSTAVO ACERO

1. Luigi's Mansion 2
2. DKC Returns 3D
3. Fire Emblem Awakening
4. Trine 2
5. Batman Arkham City

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

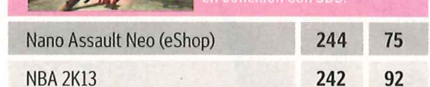
Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Beat the Beat Rhythm Paradise	237	85
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**
Vuelve Mickey, pero esta vez no está solo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.		
Donkey Kong Country Returns	218	94
Disney Universe	228	84
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Madagascar 3 De marcha por Europa	237	69
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Mario Sports Mix	219	85
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
Mystery Case Files Malgrave	226	71
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
NBA Jam	216	83
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**
Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.		
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Rabbids Regreso al Pasado	217	85
Rage of the Gladiator (WiiWare)	222	73
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	**241**	**88**
Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico: pon tus gigantes sobre el Portal y aparecerán en la tele. ¿Puedes resistirte a coleccionarlos?		
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**
El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		
Top Spin 4	221	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**
El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		

Wii U

El catálogo crece con títulos de categoría como Resident Evil.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	242	90
Bit.Trip Presents Runner 2	**248**	**90**
Ayuda al Comandante Video a esquivar obstáculos y enemigos en su carrera permanente, pulsando botones al ritmo de la música.		
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora (eShop)	243	79
Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of North Star 2 (eShop)	245	72
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
LEGO City Undercover	**246**	**91**
Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.		
Little Inferno (eShop)	243	81
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**
Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.		
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Egde	243	70
Nintendo Land	242	90
Need For Speed Most Wanted U	246	90
Rayman Legends Challenges App	248	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Zombi U	242	85







Nuevas entradas del mes

- **Donkey Kong Country 3D:** reto plataformero en 3DS.
- Zombis y mutantes en RE Revelations para Wii U.
- **Portales al infinito: Pokémon se revela en 3DS.**
- Rayman Challenges App, ¡gratis en la Wii U eShop!
- **Runner 2, el mejor de la saga Bit.Trip, ya en Wii U.**

3DS



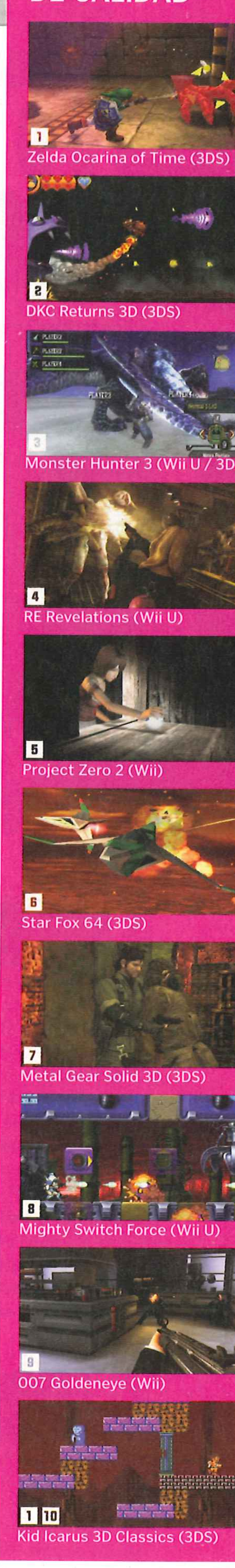
Donkey Kong, Pokémon... no hay mes sin nuevos imprescindibles para 3DS.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cars 2 (DS)	225	80
Cartoon Network	230	81
Capitán América (DS)	226	75
Castlevania Mirror of Fate	**245**	**93**
Los españoles Mercury Steam firman un Castlevania de clásico desarrollo 2D que añade a la exploración y los saltos un sistema de combate más profundo. Y la ambientación es magistral.		
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Dragon Quest VI (DS)	223	85
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Ghost Recon Shadow Wars 3D	223	83
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
Nightsky (eShop)	246	71
Okamiden (DS)	221	90
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
Paper Mario Sticker Star	**242**	**93**
Ayúdate de una buena colección de pegatinas para disfrutar del Paper Mario con más acción que ha diseñado Nintendo. Con mucha exploración y diálogos cargados de humor.		
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90

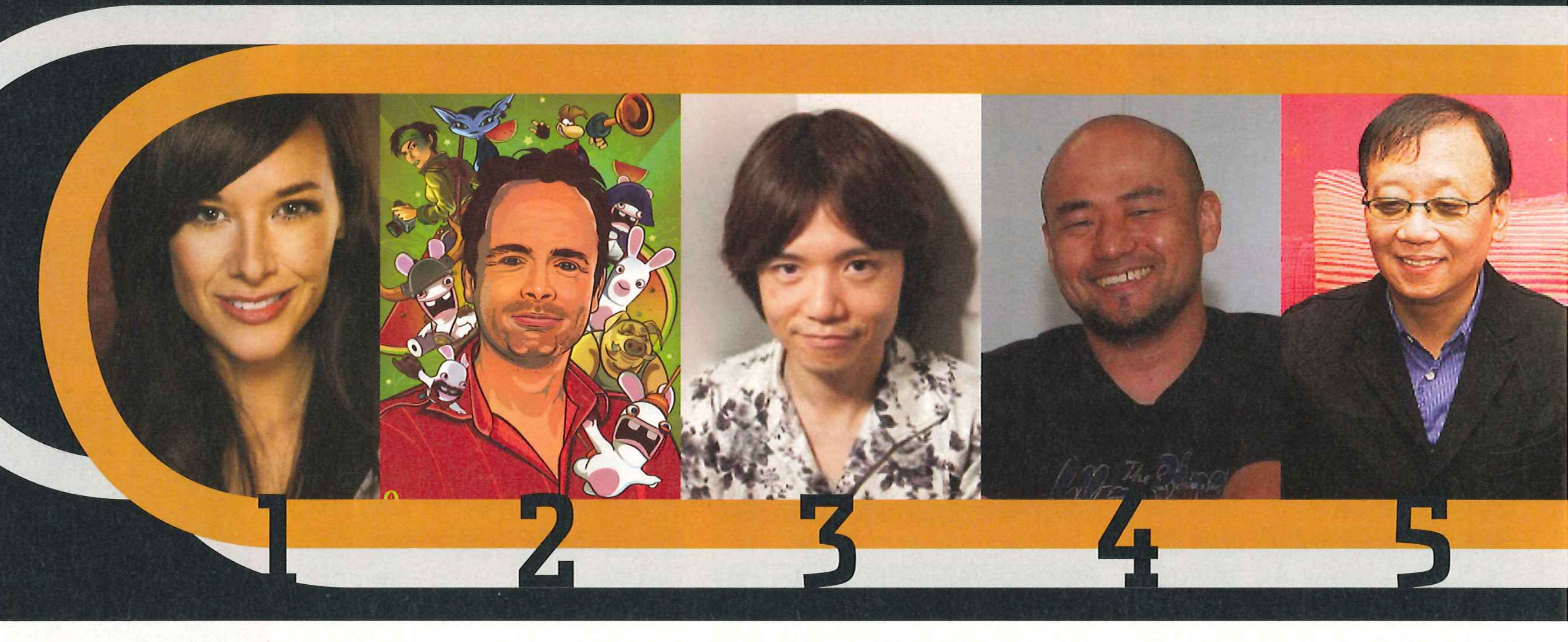
Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	**246**	**88**
Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.		
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	**224**	**96**
 Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más.		
Zen Pinball (eShop)	231	75

TOP 10
REMAKES DE CALIDAD



10 talentos de moda a

Estas mentes privilegiadas están trabaj



1 Jade Raymond

Agosto de 1975. Montreal
Directora de Ubisoft Toronto
Próximo proyecto: Splinter Cell

Aficionada a la ciencia y el arte, estudió 'computer science' en la Universidad McGill de Montreal. Debutó con Sony Entertainment programando **Jeopardy!** y **Trivial Pursuit**. En EA ejerció de productora **The Sims Online**. Pero fue su estreno en Ubisoft Montreal, en 2007, produciendo **Assassins Creed,** el que la hizo popular. Fue productora ejecutiva de AC II y de AC Brotherhood, y ahora dirige **Splinter Cell Blacklist**, que veremos en Wii U en agosto, "una consola muy interesante por la interacción con la segunda pantalla", "y ofrece geniales formas y nuevas experiencias".

2 Michel Ancel

Marzo de 1972. Mónaco
Director de diseño de videojuegos
Próximo proyecto: Rayman Legends

La aventura de **Rayman** comienza en 1995 -aunque en realidad empieza a gestarlo en 1992- y ya no se ha ido de la vida de Ancel, su creador. También fue suyo es el concepto de **Tonic Trouble (1999)**, la dirección, guión y diseño de **Beyond Good & Evil (2003)** y hasta el diseño de **King Kong** (de Peter Jackson). Aunque con Rayman lo dio todo: el diseño de personajes, guión, concepto, dirección, producción... ¡y los **Rabbids**! Recientemente ha mostrado su enfado por el retraso de su última obra, Rayman Legends, decidido por Ubisoft.

3 Masahiro Sakurai

Agosto, 1970. Tokio
Director de desarrollo
Próximo Proyecto: Smash BROS.

En 1993, Sakurai dirige su primer juego en Hal Laboratory: **Kirby's Dream Land** para Game Boy. Alucina: tenía solo 19 años. Y alucina más: el nombre inicial de Kirby iba a ser **PoPoPo**. En 1993, Sakurai repite con Kirby's Adventure de NES, y más: Kirby's Pinball Land (GB, 1993), Kirby Super Star (SNES, 1996) y así hasta **Super Smash BROS.** de N64. Recientemente ha diseñado y dirigido **Kid Icarus Uprising** (3DS). Trabaja junto a un equipo de Namco en el próximo Smash BROS. para Wii U y 3DS. ¿Quizá veamos algo del juego en el próximo E3? Crucemos los dedos...

MUCHOS DE ESTOS NOMBRES ESTÁN DANDO FORMA A LOS NUEVAS ENTREGAS DE LAS SAGAS MÁS FAMOSAS

4 Hideo Kamiya

Diciembre 1970. Nagano.
Fundador de Platinum Games
Próximo proyecto: Bayonetta 2

Comenzó como diseñador para Capcom en 1994, donde participó en la planificación de **Resident Evil** y dirigió **Resident Evil 2**. Suyos son Devil May Cry, Viewtiful Joe y, en 2006, Okami, ya como parte del estudio Clover de Capcom. Junto a Shinji Mikami, fundó la compañía **Seeds** que en octubre de 2007 se fusionó con ODD para crear Platinum. Ahora prepara The Wonderful 101 y Bayonetta 2 para Wii U.

5 Yuji Horii

Enero 1954. Isla Awaji
Presidente de Armor Project
Próximo proyecto: Dragon Quest X

Desde el primer **Dragon Warrior** para NES, en 1986, a Dragon Quest VII de 3DS, recién lanzado en Japón, la carrera de Horii ha crecido entre los guiones e historias de fantasía de esta serie, creada con diseños de **Akira Toriyama**. De su imaginación también salió el fantástico Chrono Trigger de SNES. Los últimos Dragon Quest publicados en Japón son





pág 68 **10 juegos de aire retro**
De Goemon a Bit. Trip Runner, repaso a juegos que imitan estéticas clásicas.



pág 69 **10 cosas curiosas de TT Games**
Conoce 10 claves de los maestros de los mejores juegos de LEGO.




l servicio de Nintendo

ndo en juegos para Wii U y 3DS.



el X para Wii U y el remake del VII para 3DS... Aún no hay confirmación oficial, pero esperamos que esté trabajando en las versiones europeas de estos juegos.

6 Kaname Fujioka

Director de Monster Hunter
Próximo proyecto: MH4

Empezó a trabajar en Capcom por "culpa" de Megaman 2: el diseño de escenarios, los elementos estratégicos, el hecho de que no tuviera sistema de puntuación, calaron en un Fujioka adolescente. Pero su joya es **Monster Hunter**, que empezó en 2004, ha estado implicado en las versiones de PSP y Wii, y ahora es el director de la entrega 4 para 3DS. Él mismo ha declarado que es el desarrollo más grande de la serie.

7 Tetsuya Takahasi

Mánager del departamento de Presidente de Monolith Soft.
Próximo proyecto: X

En 1980 empieza a trabajar en la compañía japonesa Nihon Falcom. En 1991 se encarga de los gráficos de **Final Fantasy** IV y trabaja para Square Enix hasta 1999 con títulos como Secret of Mana (1993), o Final Fantasy VII (1997). En 1999 funda Monolith junto a Hirohide Sugiera, donde dirige la saga **Xenosaga**. En 2010, lanza para Wii con Xenoblade Chronicles. Ahora prepara X para Wii U.

8 Junichi Masuda

Enero, 1968. Kanawa
Directivo de GameFreak
Próximo proyecto: Pokémon X & Y

Uno de los máximos responsables de **Pokémon** desde 1996, es **compositor**, creador, diseñador, productor, programador y director, ha trabajado en **GameFreak** desde su fundación en 1989. Su primer encargo fue la banda sonora de Pokémon Rojo y Verde, –trabajó también en el desarrollo– y terminó dirigiendo la serie. Diamante, Perla y Platino contaron con su dirección musical. Ahora está volcado en Pokémon X & Y.

9 Andy Tudor

Diciembre 1977. Manchester
Director creativo de Sightly Mad
Próximo Proyecto: Project Cars

Está en boca de todos con su disruptivo **Project Cars**, un proyecto que se está creando con ayuda (informativa y económica) de su comunidad de seguidores. Tudor revolucionó la serie **Need for Speed** con su trabajo en Shift y Shift 2. Y tiene en su garaje un Shelby V8 Mustang GT... real. Recientemente estuvo en Madrid, en iDÉAME, para contarnos cómo empezó en los videojuegos en 2000. Entre los últimos juegos que se ha comprado, dos sorpresas: Manhunt 2 de Wii y Sonic Racing de Wii U.

ES CANADÁ EL LUGAR DONDE MÁS TALENTO BRILLA EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS



Y claro... EAD
Y no podemos olvidarnos de los principales estudios internos de la propia Nintendo, que siguen dándolo todo. Empezando por Miyamoto, que trabaja en Pikmin 3.

10 José M. Iñiguez

1977. Valencia
CEO de Akaoni Studios
Próximo Proyecto: Zombi Panic 3DS

Representante de la generación Wii Ware española, junto a estudios como Overthetop, Enjoy Up y Shanblue. José Manuel se marchó a Japón a los 18 años, donde estudió creación, programación y producción de videojuego en el **Hall Collage of Technology de Nagoya**. Su carrera comienza en ON Games en abril de 2006, fue production manager en Gammick Entertainment en 2007, y en 2008 funda en Valencia **Akaoni Studio**. Su **Zombie Panic** se colocó número uno en los ranking mundiales de Wii Ware, y líder en la eShop japonesa.

RETRO REVIEW

Como homenaje al nuevo Fire Emblem de 3DS recordamos la primera entrega de la saga que se publicó fuera de Japón.



- Estrategia
- Nintendo
- Game Boy Advance
- 2004
- 39,95 Euros
- Jugadores 1-4
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Estrategia de la buena. Este juego consigue plantear nuevos retos en cada batalla, cosa nada fácil. Por eso es compra obligada para los fans (y no tanto) del género.

NOTA: 92/100



Fire Emblem mezcla rol y estrategia: en cada turno movemos unidades con sus propias características, que mejoran con la experiencia.

Por sus variados escenarios, las animaciones en batalla y sus escenas estilo anime, Fire Emblem destila aroma japonés.









Fire Emblem

El GBA, la saga de estrategia alcanzó uno de sus picos de grandeza.

Saga de culto en Japón desde su primera entrega para Famicom (1990), la serie Fire Emblem era desconocida fuera del país hasta la llegada de Game Boy Advance. El séptimo episodio de esta franquicia, creado por Intelligence Systems para la portátil, llegó a Europa en 2004. Y, gracias a una perfecta traducción y a su calidad, abrió el camino a las entregas posteriores.

Rol y estrategia por turnos

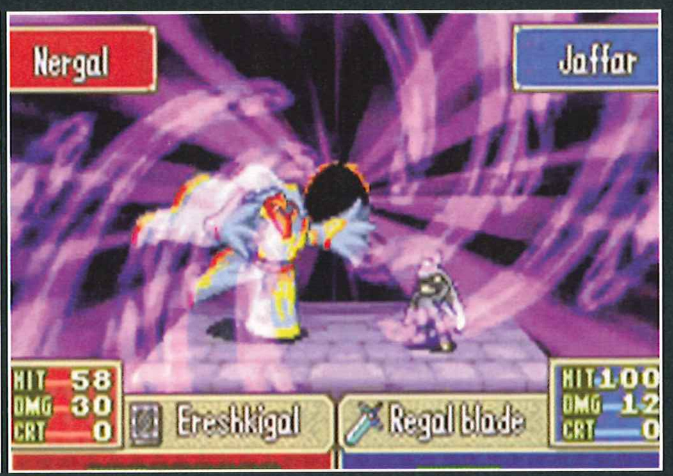
Fire Emblem propone una aventura de fantasía heroica donde superamos diferentes capítulos presentados en forma de batallas sobre tablero. Frente al estilo occidental de los juegos de estrategia, donde prima la gestión de recursos y la habilidad a la hora de generar unidades, en esta serie se antepone la inteligencia y habilidad en las batallas, la forma de distribuir a los personajes y elegir a los más adecuados para cada combate, y sus armas. Este primer juego en llegar a Europa ofrecía novedades como tres historias integradas en la trama, 23 tipos de unidades y multitud de personajes jugables (que dependiendo del momento de su muerte, podían ser usados de nuevo o morían para siempre).

Tras acostumbrarte a la dinámica de cada fase (turnos para mover a los personajes y batallas que dependen de la estadística de cada unidad) así como al funcionamiento de qué armas se imponen sobre las demás, Fire Emblem termina por desvelarse como un juego extenso y complicado que pide horas para dominar su entretenida propuesta. Sus gráficos resultaban eficaces (y a día de hoy se nos presentan casi como un buen ejemplo de 'pixel art') y la banda sonora seguía los cánones de los juegos





El mapa de cada capítulo se divide en casillas por las que mover a las unidades. El terreno importa, así como la clase de cada personaje.



En pocos juegos veremos el handicap de que el arma se desgaste hasta quedar inutilizada. Hay que administrar bien objetos y equipaciones.

La clave es una buena historia

Fire Emblem no solo atrapa por su dinámica de juego, también por la historia que hay detrás de cada personaje, intensa y profunda, con la que el jugador conecta a los pocos minutos. Si en la estrategia occidental prima el uso y administración de recursos, en juegos como este lo importante es ver qué hay detrás de cada nuevo capítulo y llegar al final de la historia disfrutando de la fantasía.



Eliwwod y Lyn, una nuestra del gran diseño de los personajes protagonistas.

SU ESTRATEGIA ES TAN EXIGENTE COMO SATISFACTORIA DE DOMINAR

de fantasía épica. Como añadido, disponía de un modo multiplayer en local enfrentando a equipos guardados en las partidas de cada jugador.

Uno más en la familia

El éxito de esta entrega fuera de Japón permitió que todos los capítulos posteriores llegaran a Europa, convirtiendo a Fire Emblen en una franquicia de referencia para los nintenderos exigentes. Su elevada dificultad, profundo argumento y estupendo acabado gráfico hacen de él una búsqueda obligada, y más con el estreno del de 3DS.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Ofrece largas horas de profundas batallas y una historia de fantasía realmente apasionante.

Si pierdes a un personaje, este no puede ser usado de nuevo; frustrante para los novatos.

Nuestra opinión

Para ser todo un estratega

La estrategia primaba por encima de todo en un estilo de juego que pocas veces habíamos visto en nuestras consolas. Un juego muy adulto que atrapa sin remedio.

Nota 87

5Datos



La serie consta de 11 episodios repartidos entre NES, SNES, GBA, GameCube, DS, Wii y 3DS. Lo curioso es que su mecánica básica apenas ha variado, aunque se haya enriquecido con nuevos elementos.



Las entregas aparecidas en Nintendo DS son remakes de los primeros episodios adaptados a la doble pantalla y a las capacidades técnicas y jugables.



Se trabajó en una entrega para Nintendo 64, pero como muchos proyectos de aquella época, terminó siendo cancelado. Iba a ser lanzado para el 64DD. Una verdadera pena.



Otra divertida serie de estrategia de los mismos "padres" que Fire Emblem es Famicom Wars. El primero de la saga en llegarnos fue Advance Wars, también de GBA.



Próximamente la serie debutará en Wii U con una entrega un tanto especial: Shin Megami Tensei x Fire Emblem, un 'crossover' con la saga de Atlus que ojalá veamos pronto por aquí.

10 juegos con aire retro

Está de moda que los juegos nuevos imiten estéticas y mecánicas clásicas. Pero esta tendencia ya existe desde hace tiempo. Mirad.

EL DATO
Los servicios de descarga digital, que se iniciaron con Wii en 2006, supusieron un "boom" de lo retro: juegos indie con aspecto antiguo, y clásicos en la Consola Virtual.

1

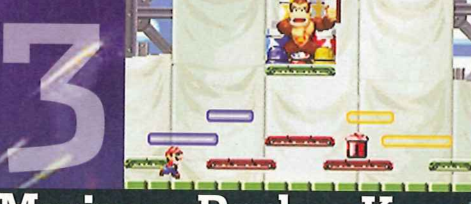

Mystical Ninja 2: Starring Goemon

(Konami, N64, 1999) En plena era de juegos de mecánica 3D, llegó este Goemon 2 y apostó por el plataformeo 2D de toda la vida.

2


Ikaruga

(Treasure, GameCube, 2003) Treasure creo este shooter clásico que nos obligaba a esquivar midiendo al milímetro cada píxel.

3


Mario vs. Donkey Kong

(NST, GBA, 2004) ¿Hay algo más retro que volver a enfrentar a Mario y DK? Todo un homenaje a sus inicios, a la vez con sabor nuevo.

4


New Super Mario Bros.

(Nintendo, NDS, 2006) Tras varios años, Mario demostró que no se le había olvidado saltar en 2D. Y vendió millones y millones de copias.

5


Mega Man 10

(Capcom, WiiWare, 2010) Hace apenas tres años, Capcom lanzó este descargable con estética 8 bits y una dificultad endiablada.

6

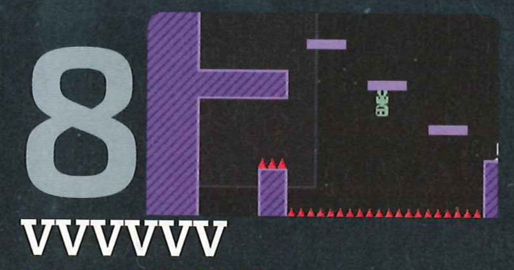

Rayman Origins

(Ubisoft, Wii, 2011) El héroe regresó a sus orígenes: estilo artístico muy colorido (y alocado) y saltos en 2D. Mario había marcado el camino.

7

LA-MULANA

(Nicalis, WiiWare, 2012) Tremendamente exigente, sin ayudas... y pixelado. Un intento de recuperar el espíritu y la dificultad de antaño.

8


VVVVVV

(Nicalis, 3DS, 2012) Terry Cavanagh firma un juego indie con aspecto, música y dificultad retro. Vicia, Vicia, Vicia, Vicia, Vicia y Vicia.

9


Mutant Mudds

(Renegade Kid, 3DS, 2012) Curiosa mutación: tiene aspecto añejo, pero utiliza las 3D estereoscópicas como pocos juegos.

10


BIT.TRIP Runner 2

(Gaijin Games, Wii U, 2013) La jugabilidad más rápida, directa y musical, combinada con gráficos HD... y algunos niveles retro.

10 curiosidades sobre TT Games

1 TT Games se creó en 2004 como Giant Interactive Entertainment. En 2005 se fusionó con Traveller's Tales, y en 2007 fue aquirida por Warner Bros., aunque aun opera con el sello TT Games Publishing.

2 Traveller's Tales es el corazón de la compañía, se fundó en 1989 y ha desarrollado la mayoría de los títulos con el sello TT. Su primer juego nintendero fue Mickey Mania para SNES en 1994.

3 El primer Lego que desarrolló TT Games fue Lego Star Wars: The Video Game. Salió en GC y GBA en 2005, publicado por LucasArts. Y vendió 2,55 millones de unidades. El más reciente fue Lego City Undercover para 3DS y Wii U.

4 El primer juego de Traveller's Tales fue Leander, una aventura de fantasía que apareció en 1991 para Commodore Amiga y un año más tarde para Mega Drive.

5 Antes de trabajar en juegos de Lego, Traveller's Tales desarrolló títulos basados en diferentes franquicias como Toy Story, Sonic 3D Blast, Crash Bandicoot o Buscando a Nemo.

6 El videojuego de Lego más vendido hasta el momento es Lego Star Wars The Complete Saga. Sumando las unidades de Wii y las de DS, obtenemos casi 10 millones de juegos en todo el mundo.

7 ¿Sabíais que también han hecho juegos para otra licencia de éxito? Así es, en 2008 lanzaron un juego inspirado en el Libro Guinness de los Records, desarrollado por TT Fusion para Wii y Nintendo DS.

8 El futuro de TT Games pasa por nuevos lanzamientos con el sello Lego. Hablamos de una nueva licencia de su línea de juguetes, Legends of Chima; un cóctel explosivo, Lego Marvel Super Heroes; y una versión muy esperada, Lego Batman 2 de Wii U.

9 Repasando el número de juegos de LEGO que TT Games ha creado para consolas Nintendo, nos salen 39: 4 en Game Boy Advance, 15 en DS, 12 en Wii, y 6 en 3DS; en Wii U se han estrenado con Lego City Undercover y pronto, ya mismo, harán lo propio con Batman.

10 La última noticia de TT Games tiene que ver con el hombre murciélago: han sido galardonados en Gran Bretaña con el premio BAFTA al mejor videojuego familiar por Lego Batman 2: DC Super Heroes.



Avances

Héroes de Namco, SEGA y Capcom unen fuerzas. Los habrá muy populares en occidente y otros más famosos en Japón que aquí.





- ROL
- NAMCO
- 5 de julio

Project X Zone

La mayor reunión de héroes del videojuego se acerca a 3DS.



A doble pantalla

En la táctil no solo veremos nuestra listas de ataques: cuando ejecutes **los especiales**, la acción será tan espectacular que no cabrá en una sola pantalla.

El número 3 es clave en Project X Zone. Tres son las compañías que prestan sus personajes para que unan fuerzas en este juego: **SEGA, Namco y Capcom**; y tres son los estilos de juego de los que disfrutaremos: **estrategia, acción y rol**. ¿Necesitas más para estar interesado? ¿Qué te parecen nombres como Ryu, Jill Valentine, Heihachi, Dante o Megaman? Y se las verán con villanos como Némesis de Resident Evil, Dural de Virtua Fighter o Vile de Megaman X.

Espectáculo por turnos

Para explorar el mundo de Project X Zone nos moveremos en vista isométrica. Cuando estalle un combate, **el escenario se dividirá en cuadrículas** y comenzará nuestro turno, en el que desplazaremos a los miembros de la unidad que manejemos en ese momento. Todas estarán compuestas por dos o tres personajes (por ejemplo, Ryu y Ken o Chris y Jill), habrá **un total de 20 unidades** y además podremos asignarles un tercer personaje de apoyo. La primera decisión importante será la colocación de los héroes sobre el tablero, entre otras cosas porque todos tendrán su propio alcance. Y después, cuando ataquemos... descubriremos el sorprendente sistema de combate del juego, llamado **Cross Active Battle System**: la acción pasará a verse en 2D (con unos sprites preciosos, dicho sea de paso) y ejecutaremos los ataques en tiempo real, con cruceta y botones. Además, si golpeamos en el momento adecuado, podremos enlazar golpes hasta ejecutar un especial. Pero no creas que todo será cuestión de habilidad: las decisiones estratégicas serán constantes, desde **cómo defendernos** (habrá tres movimientos defensivos que gastarán diferentes cantidades de puntos de experiencia) a **los ataques combinados** de dos personajes si se encuentran en casillas adyacentes (o hasta de tres si unimos al personaje de apoyo). Es decir, una experiencia muy dinámica, sí, pero también profunda y muy espectacular y... La única pega que se nos ocurre, importante eso sí, es que llegará en inglés. Pero al menos podemos felicitarnos de que vaya a salir de Japón.

Primera impresión

- **Héroes carismáticos a decenas.**
- **Nos llegará en inglés.**



CON MÁS DE 50 PERSONAJES JUGABLES Y MULTITUD DE CAMEOS, SERÁ UN DESFILE INTERMINABLE DE ESTRELLAS



Montones de personajes en pantalla, gran cantidad de efectos, y ni la más mínima ralentización. Mola.



Los ataques se ejecutarán en tiempo real, y de nuestra precisión dependerá seguir enlazando combos.



LOS "MASHUP", mezclar personajes y argumentos de universos distintos, están de moda. Y este juego es la expresión definitiva de esta idea: un descubrimiento constante de personajes, guiños y referencias de muchos de nuestros juegos favoritos que son ya un disfrute en sí mismos. Pero atención, Project X Zone es mucho más, porque lo desarrolla Monolith, y la profundidad del mejor rol esta más que garantizada.



¿Quién será el ladrón? Esta es una de las pruebas multijugador, en la que uno de los cinco jugadores robará fruta... pero el resto no sabrá quién es.



- HABILIDAD
- NINTENDO
- 28 JUNIO

Game & Wario

Wario va a poner patas arriba Wii U con sus 16 pruebas.



Gamepad

Su uso será la clave. Quizá sea un arco, o te sirva para **hacer zoom** sobre la imagen de la tele y sacar fotos, o... habrá **16 usos distintos**, tantos como pruebas.

Hasta la fecha, Nintendo Land ha sido el juego que ha aprovechado con más ingenio el Wii U GamePad. Pero, atención: llega Wario, maestro del minijuego y las **pruebas más absurdas y divertidas**, dispuesto a mostrarnos un montón de nuevas formas de jugar. En total, nos traerá 16 pruebas, porque llamarlas minijuegos sería injusto, tanto para jugar en solitario como en compañía. Y te aseguramos que van a sorprenderte.

La imaginación al mando

Ya sabíamos que el Wii U GamePad iba a convertirse en **arco, cámara de fotos** o que serviría para dirigir el descenso de un esquiador, pero ahora se han revelado pruebas más originales. Por ejemplo, en el reto llamado **Gamer** serás 9-Volt, el chaval fanático de los videojuegos visto en anteriores Wario, que en el pad tendrá que batir el récord de su juego favorito... mientras en la tele vigila que su madre no le pille. ¡Hazte el dormido cuando se acerque!

Además de las pruebas para disfrutar en solitario, habrá también otras multijugador muy imaginativas, como un juego de ritmo a dobles en el que cada jugador se colocará en un extremo del gamepad para retar al otro a que imite sus pulsaciones; o Fruit, una prueba para 5 jugadores en la que uno será un ladrón de fruta y el resto, que desconocerá su identidad, tratará de identificarle. Además, el juego tendrá coleccionables: **200 juguetes** por desbloquear en las diferentes pruebas.



Primera impresión

- **No has visto nada así.**
- **¿Bastarán 16 minijuegos?**





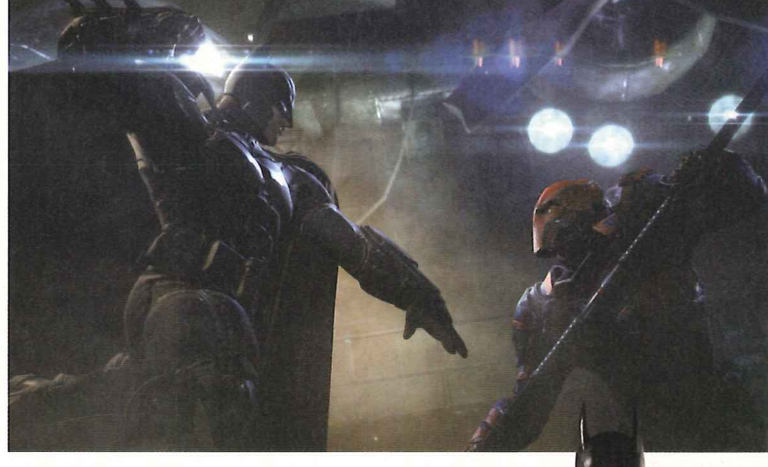
Un Batman más joven e inexperto patrullará Gotham. Eso sí, repartirá estopa con gran soltura.



El escenario del juego será enorme, una Gotham dividida en dos distritos que exploraremos libremente, planeando entre tejados y edificios.



La trama del juego nos mostrará la versión más joven de personajes más conocidos, como el infame Pingüino.



Wii U

- AVENTURA
- WARNER
- OCTUBRE

Batman Arkham Origins

Así fue primera misión del Caballero Oscuro.

Se llamaba Máscara Negra y puso a Batman contra las cuerdas cuando la carrera del protector de Gotham City apenas había comenzado. De hecho, este señor del crimen, cuyo rostro está perpetuamente cubierto por una máscara de madera con forma de calavera, contrató a los **ocho mejores asesinos** del mundo para acabar con el murciélago. Una historia que narrará la precuela de la saga Batman Arkham, un juego que será aún más ambicioso que sus predecesores.

El mejor detective

La nueva aventura está siendo desarrollada por Warner Bros. Montreal... que ya conocen bien Wii U porque son los responsables de Batman Arkham City Armoured Edition. Y el escenario la ciudad de Gotham dividida en dos distritos, uno moderno y otro antiguo, que sería el que acabaría convirtiéndose en Arkham City. Es decir, que nos espera un **mapeado mayor**, donde se desarrollará una trama con personajes como el Pingüino o Deathstroke.

En cuanto a la mecánica, la base serán las excelentes aventuras anteriores, aunque se **retocará el sistema de combate** para que tenga aún más posibilidades y también se mejorará el modo detective. De hecho, los creadores del juego aseguran que la faceta de investigación estará muy potenciada y será más realista. Un toque que puede convertirlo en la aventura definitiva de Batman.

Primera impresión

- **Modo detective mejorado.**
- **Tiene el listo altísimo.**

Gamepad

Aún es un misterio como se usará el Gamepad, pero si **el modo detective** ha mejorado, apostamos que tendrá más usos que el simple escaneo de escenarios.



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Los datos personales que nos remitas serán incorporados a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, para responder a tus consultas y podrían ser utilizados para solicitarte información que nos ayude a mejorar nuestras revistas, así como para enviarte información comercial. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

Fan de los juicios

Antonio Bru

Hola R.O.N. Me llamo Antonio y antes de nada os felicito por la revista, la llevo leyendo ya unos años y me han gustado los cambios que habéis hecho. Me gustaría saber si hay novedades sobre los juegos Profesor Layton vs Ace Attorney y Ace Attorney 5.

Capcom confirmó hace tiempo que Ace Attorney 5 llegará a Europa (sin fecha anunciada), pero por desgracia el lanzamiento internacional de Layton vs Ace Attorney sigue en el aire. Level-5 son quienes editan este título, ¡y se están haciendo de rogar! Mucho nos tememos que este año es improbable verlo en Europa, pero mantenemos las esperanzas de que llegue el año que viene.

El futuro de Darksiders

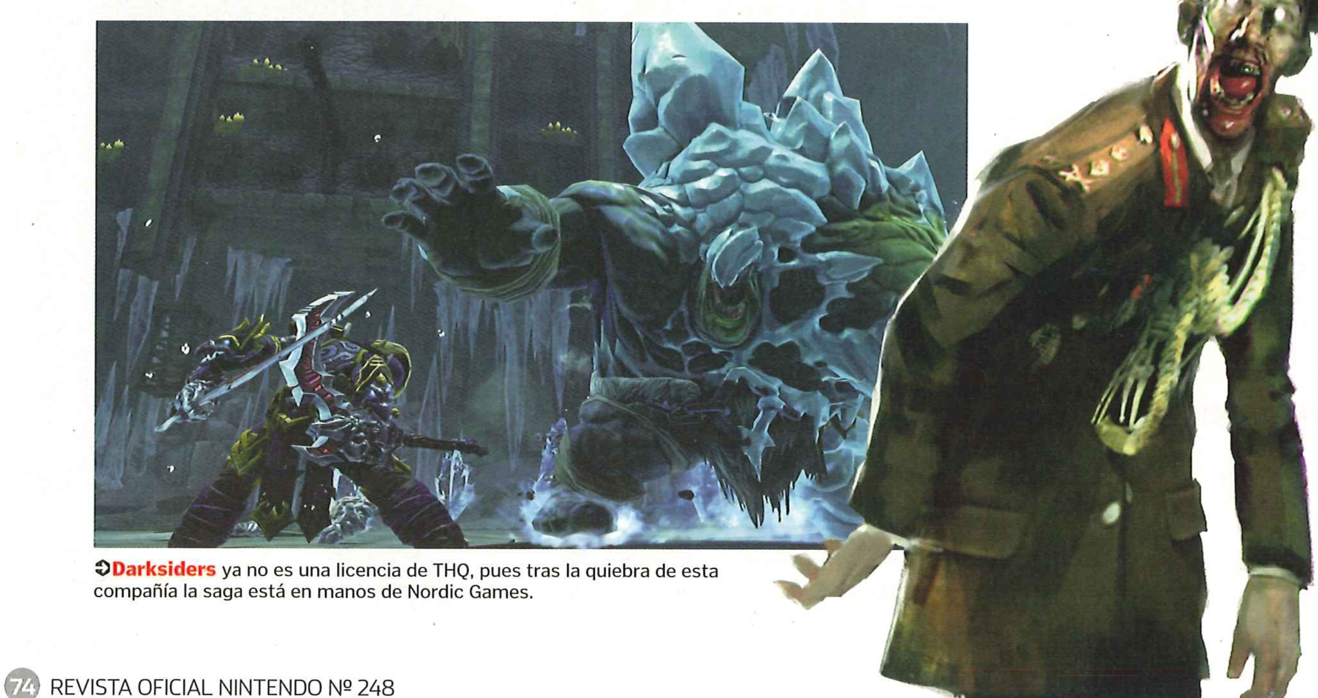
Luis Romero

Hola R.O.N., soy Luis, de Murcia y os sigo desde hace 5 años. He oído que Nintendo quiere comprar los derechos de Darksiders, ¿es eso cierto?

¿Dónde lo has oído? Nosotros lo que sabemos es que tras la bancarrota de THQ, sus franquicias salieron a subasta y Nordic Games consiguió hacerse con los derechos del juego por el que nos preguntas, Darksiders. Esta compañía parece interesada en colaborar con los antiguos miembros de Vigil Games (creadores de la saga y ahora en Crytek USA) para el desarrollo de Darksiders III, pero ya veremos qué sale de todo esto.

¿Van a sacar secuela de Zombi U?

Aún no hay nada confirmado, pero hace unos meses sus desarrolladores confesaron que les encantaría hacerla e incluir cooperativo. Y a nosotros nos interesaría jugarlo, claro.



Darksiders ya no es una licencia de THQ, pues tras la quiebra de esta compañía la saga está en manos de Nordic Games.

Cazando monstruos en Wii U o 3DS

Miguel Puche

Hola R.O.N., Me llamo Miguel Puche y os leo desde que tenía 7 años. Quiero el nuevo juego de Monster Hunter y no sé qué consola comprarme, la 3DS o la Wii U. Al principio iba a comprarme la Wii U, pero viendo los juegazos que van a sacar para 3DS no sé qué hacer. ¿Me podríais recomendar algo? Muchas gracias.

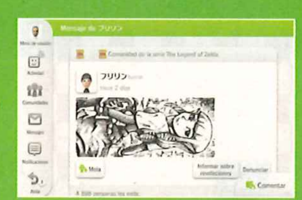
Que te compres las dos... Bueno, en serio, a ver si con estos consejos sales de dudas. La 3DS lleva más tiempo en el mercado y lógicamente cuenta con un catálogo más amplio, aunque los juegos que van a ir llegando para Wii U también van a ser tremendos. Elijas la consola que elijas, lo vas a pasar en grande con ella, y lo que debes decidir es si te apetece más tener una consola doméstica o una portátil. Eso sí, si lo que más te interesa es Monster Hunter 3 Ultimate, deberías tener en cuenta que el modo online sólo es accesible de serie en Wii U para este título (para jugarlo online con 3DS necesitas una Wii U que haga de puente). Por otra parte, también es importante recordar que Monster Hunter 4 está de



Con este anuncio la compañía Monolith quiere "reclutar" diseñadores para dar forma a su nuevo proyecto para Nintendo 3DS.

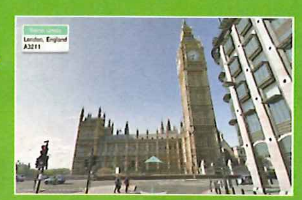
LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...

pág 78 Lo más nuevo en Miiverse... ¿Sabías que ya se puede acceder desde tu ordenador a través de web?



pág 80 Cómo usar Street View Nos damos una vuelta al mundo, de La Moraleja a Los Angeles, con nuestra Wii U.





momento confirmado sólo para 3DS, aunque aún queda mucho para que llegue a Europa.

Rol, espionaje y terror

Fran Salguero

Hola R.O.N., he leído en vuestra revista que Monolith prepara un nuevo juego para Wii U llamado provisionalmente X, ¿pero sabéis si van a sacar también algo para la consola 3DS?

Sí, hace pocos meses mostraron una misteriosa ilustración del juego de 3DS que están desarrollando, acompañada de una oferta de trabajo con la que buscaban reclutar a personal que trabajase en este desconocido título para la portátil.

¿Va a salir para Wii U el nuevo Splinter Cell y el Metal Gear Solid?

Splinter Cell: Blacklist saldrá este verano, concretamente en agosto. Sobre Metal Gear Solid aún no hay nada confirmado para Wii U, pero en Kojima Productions han tenido buenas palabras hacia la consola y han dejado caer que podrían trabajar en ella si detectan que hay suficiente interés por sus juegos.

¿Qué juegos de terror saldrán este año para 3DS y Wii U?

Este mes os traemos el análisis de Resident Evil: Revelations para Wii U, y por otra parte Renegade Kid prepara Cult County para 3DS, una prometedora aventura de terror en primera persona.



Splinter Cell Black List es el gran "tapado" de Ubisoft para Wii U. Un título que sin hacer mucho ruido se está colando entre los favoritos para arrasar en las listas de ventas.



Wii U será la reina del E3. Nintendo desea mostrar una batería de nuevos juegos... ¡Nos encantan las sorpresas!

¿Qué pasará en el E3?

Juan Gómez

Hola R.O.N., he leído en hobbyconsolas.com que Nintendo no tendrá conferencia de prensa en el E3. ¿Pero llevará sus juegos nuevos, verdad?

Al parecer, Nintendo no hará una conferencia del estilo de otras ediciones. Se han planteado dar un giro a su planificación del E3, montando pequeños eventos que concentren a periodistas, fans y distribuidores por separado. Lo que ya han confirmado es que habrá un showcase, una pequeña presentación seguida de un hands-on, el día de inicio del E3 pero antes de que dé comienzo. Los rumores apuntan a que se podrá jugar con el nuevo Mario 3D de Wii U, Pikmin 3, Wind Waker HD... ¿y un nuevo Zelda?

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva Super Pokémon Rumble 3DS!







Elena Magán López (15 años)



Miguel Moraga (Granada, 14 años)



Sergio C. González Sanz

Oak al rescate



Ya solo por el truco misterioso, esta sección podría convertirse en tu favorita de la revista. Pero te vamos a dar muchas más razones, ¡todas estas!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



El modo reto

Alex Ureña

Me he pasado la liga y no se me ha desbloqueado el modo reto. ¿Cómo es posible?
El modo Reto se desbloquea sólo en Negro 2. Si tienes Blanco 2 tendrá que pasarte la Clave alguien que tenga la edición Negro 2.

¿Cuáles son los mejores movimientos para mi Scrafty? Tengo Puño hielo, Demolición, Cola dragón y Triturar.
Puño Drenaje en lugar de Demolición y Danza Dragón en vez de Cola Dragón.

Ataque V

MARCOS ARONES

Me gustaría saber cómo conseguir el ataque V de Fuego para Victini, porque aparece en la película pero en el juego no. Gracias.
Victini con el ataque V de fuego se repartió vía Wi-Fi en abril del año pasado para Blanco y Negro, así que tendrás que buscar a alguien que te lo cambie.

Redescargando

EDUARDO PACHECO

¿Se podrá volver a descargar a Pokémon como Meloetta, Celebi, Keldeo, Mew, Manaphy o Deoxys?
Meloetta y Keldeo se han repartido hace poco, pero es posible que más adelante haya algún evento para conseguir a otros legendarios antiguos.

Muchas dudas

JOSÉ MARÍA SORIANO

En Negro 2 dejé a un Slaking y a un Pupitar en la guardería Pokémon. ¿Cuánto cree que tardarán en poner un huevo?
El grupo huevo de Slaking es Campo, mientras que el de Pupitar es Monstruo, por lo que no pueden criar entre sí.

¿Cuáles son los mejores movimientos para mi Emboar? Sabe Fuerza, Retroceso, Sofoco y Anillo Ígneo.
Roca afiliada, Demolición, Voltio cruel y Envite ígneo o Puño fuego

¿Y para mi Kyurem Negro? Sabe Rayo Fusión, Rayo Gélido, Corte y Vuelo.
Cabezazo Zen, Garra dragón, Rayo gélido y Rayo fusión

En Negro 2 y en Blanco (normal) intenté un intercambio pero no funcionó, ¿por qué?
No debería haber ningún problema para intercambiar Pokémon entre Negro 2 y Blanco.

Meloetta y Genesect

ADRIÁN IGLESIAS

¿Cómo se consiguen a Meloetta y Genesect en la Pokédex 3D Pro?
Debes superar un Reto Pokémon creado con la clave TTQALFHN para Meloetta y con la clave PHSKUTDF para Genesect. Una vez superados los desbloquearás

¿Cómo se consigue a Genesect en Pokémon Negro 2?
Únicamente se pudo conseguir por evento WiFi en octubre de 2012 junto al lanzamiento del juego.

¿Podría evaluar a mi Meloetta a nivel 62 con Roca Afilada,



Peluches de Mewtwo y Mew

Utilizando la contraseña MEWTWOMEW en el apartado de Promociones de Pokémon Global Link antes del 6 de junio, desbloquearás estos peluches de Mewtwo y Mew para decorar tu habitación del Pokémon Dream World.



Cantoarcaico, Psíquico y A Bocajarro?
Esos ataques está perfectos, aunque se podría cambiar Psíquico por Garra Umbría.

Las formas tótem

● PABLO MOLINA BENITO

Tengo al Meloetta del evento al nivel 92 y con los ataques Puño hielo, Psíquico, A bocajarro y Cantoarcaico. ¿Está bien?
Cambia Puño Hielo por Roca afilada

¿Puedo conseguir las formas tótem de Tornadus, Thundurus y Landorus sin RAdar Pokémon?
La única forma es con Radar Pokémon, ya que ni siquiera se pueden intercambiar estos Pokémon.

Subir a Dragonite

● ANDRÉS DAVID ZAVALA

En Pokémon SoulSilver, conseguí un Dratini del anciano de la Guarida Dragón, y ahora es un Dragonair. Lo quiero evolucionar a Dragonite, ¿me podría enseñar un truco para que suba de nivel más rápido?
Lo mejor es que busques algún lugar en el que salgan Pokémon salvajes de nivel similar a tu Dragonair y luches con él. Una buena alternativa sería equiparle Repartir Exp y derrotar al Alto Mando con otro Pokémon más fuerte.

Variocolores

● LUIS LÓPEZ

1. En el campeonato de 2012 puse mis Pokémon en la Caja de Combate y cuando los intente sacar no pude. ¿Qué hago?
La Caja de Combate no almacena Pokémon, sólo es un acceso directo a los Pokémon de tu equipo que siguen en tus cajas de siempre.

Quiero empezar otro equipo y mis 2 Pokémon por el momento son Machamp y Garchomp. ¿Qué otros Pokémon me recomienda?
Podrías probar a incorporar a Metagross, Tyranitar o Salamence.

3. ¿Es verdad que si completas la Pokédex en Blanco 2 puedes atrapar a un Pokémon variocolor?
Al completar la Pokédex puedes acceder a la Reserva Natural donde hay un Haxorus variocolor al nivel 60.



Truco misterioso

Cómo ser buen guía en la Galería Unión

En la Galería Unión encontraremos a varias personas que nos pedirán consejo sobre qué establecimientos deben visitar. Debemos fijarnos mucho en la frase que dicen para saber adónde debemos guiarlos. ¡Esta guía te será muy útil para no equivocarte!

Frase	Establecimiento	Recompensa
Llévame a un establecimiento que tú me recomiendes.	Cualquiera.	37 puntos*
Quiero ir allí, pero... Sí, allí.	Aleatorio.	45 puntos*
A ver si adivinas adónde quiero ir...	Aleatorio.	45 puntos*
Quiero ir allí, ¡en serio!	Aleatorio.	90 puntos*
Si hay algún sitio regentado por un empleado majo, ¡quiero ir allí!	Cualquiera cuyo dueño sea un hombre.	75 puntos*
Si hay algún sitio regentado por una empleada maja, ¡quiero ir allí!	Cualquiera cuyo dueño sea una mujer.	75 puntos*
Quiero comprar muchos objetos que solo puedan usar los Entrenadores.	Anticuario o Bazar.	75 puntos*
Quiero ir de compras.	Anticuario, Floristería o Bazar.	75 puntos*
Quiero ir a un lugar en donde proporcionen a mis Pokémon muchos servicios	Salón de belleza o Cafetería.	75 puntos*
Quiero que mis Pokémon se hagan más fuertes.	Escuela de Lucha	75 puntos*
Quiero encontrar algo peculiar	Anticuario.	150 puntos*
Quiero darles de comer algo delicioso a mis Pokémon.	Cafetería.	150 puntos*
¿Conoces algún lugar donde pueda contemplar un buen escaparate?	Floristería.	150 puntos*
Quiero ganar una fortuna en un abrir y cerrar de ojos.	Tómbola.	150 puntos*
Quiero que dejen guapos a mis Pokémon.	Salón de belleza	150 puntos*
¿Conoces algún lugar que esté de moda?	Salón de belleza	150 puntos*
¿Conoces algún lugar donde puedas poner a prueba tu intuición?	Bazar.	150 puntos*
Me gustaría visitar un establecimiento que tenga un ambiente sobrio y formal.	Anticuario.	150 puntos*
¿Conoces algún lugar lleno de Pokémon?	Jardín de Infancia	150 puntos*

***La cantidad de puntos se verá ligeramente incrementada si la persona a la que guiamos es alguien con quien nos hemos conectado.**

www.GAME.es



Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**
www.**GAME.es**/tiendas

GAME
Tu especialista en videojuegos

Pokémon Mystery Dungeon:
Gates to Infinity







NA

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 14/06/13. Impuestos incluidos.
Conéctate a **www.game.es** para conocer tu tienda GAME más cercana.

Comunidad Miiverse™

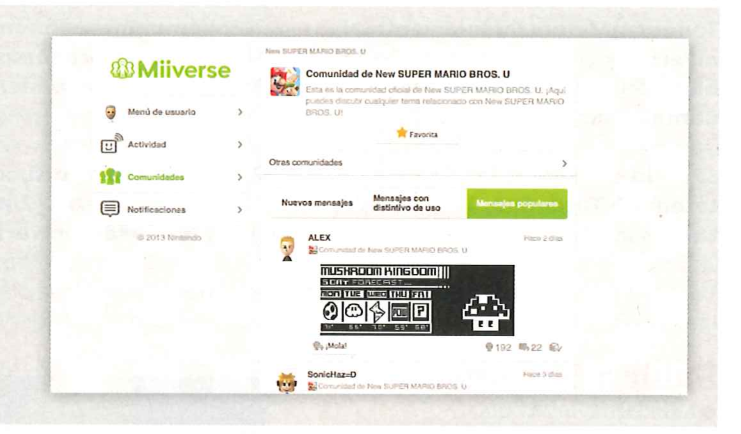


La red de Miiverse ya se ha extendido a tu ordenador o smartphone. Y cada vez hay más usuarios, dibujos, comentarios.. ¡O estás en Miiverse o no te enteras!

Más allá de Wii U

Ahora puedes acceder a Miiverse desde otros dispositivos.

Visitando la dirección online **https://miiverse.nintendo.net** puedes acceder a Miiverse desde tu ordenador o dispositivo móvil. Basta con que pongas tu Nintendo ID y la contraseña que usas en Wii U, y tendrás acceso a tu perfil, a las notificaciones, a las comunidades de los juegos y a la actividad de todos tus amigos o usuarios a los que sigas. Y puedes hacer casi lo mismito que en tu consola: **escribir mensajes**, valorar contenidos, colocar "molas..." Eso sí, aun no se han implementado todas las funciones porque de momento Miiverse está en fase beta, pero poco a poco se irán introduciendo.



Los mejores dibujos

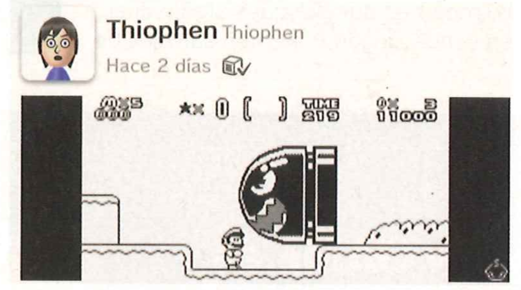
Juego que sale, juego que sirve de auténtica inspiración para auténticas obras de arte hechas con "stylus".



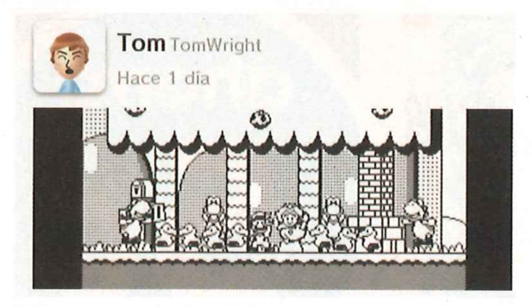
La sonrisa de Catwoman
La famosa ladrona, Batman y Superman son los personajes de Injustice que más dibujos han protagonizado.



Invasión de Monstruos
El juego más grande de Wii U hasta la fecha tiene ya más de 26.000 seguidores... y dibujos de todos los monstruos.



Mario, siempre en la brecha
Con la llegada de Super Mario World a la Consola Virtual de Wii U, muchos jugones están recreado sus pantallas.



El fontanero, píxel a píxel
He aquí otra muestra del impresionante "pixel art" que recrea escenas de la obra maestra de Super Nintendo.



La belleza de Zelda
La primera en el corazón de los nintenderos... o al menos lo comparte con Samus. Inspira obras como ésta.



El año de Luigi
El lanzamiento de Luigi´s Mansion 2 sirve de excusa para dibujos divertidos, como este "crossover" con Pac-Man.



Nuevas Comunidades

Juegos retro, juegos indie y grandes producciones. En Miiverse hablarás de todo.







Kirby´s Adventure

Lo retro está de moda en Miiverse, como lo demuestra el auge de comunidades como la de Kirby´s Adventure. Puedes adquirir este clásico en la eShop hasta el 10 de mayo por 0,30 Euros como parte de la celebración del 30 aniversario de Famicom. Su comunidad superó los 10.000 seguidores hace poco. Joyas retro como F-Zero, Ballon Fight o Super Mario World también están entre los juegos con más seguidores.

Rayman Legend Challenges

Ya ha superado los 25.000 seguidores, y es una de las comunidades de más éxito de Miiverse. Y es que esta aplicación gratuita, que en realidad es un avance de Rayman Legends y un juego en sí mismo que se actualiza con nuevos retos cada día, es un imprescindible de Wii U. Bájatela y luego comentas tus logros en Miiverse, que caerás en auténticos piques para mejorar las marcas de otros jugadores.

Bit.Trip Presents Runner 2

Ha llegado hace poco, pero ya es uno de los juegos más descargados de la eShop y su comunidad crece sin parar, superando los 20.000 seguidores (es decir, más que la mayoría de los juegos en formato físico de Wii U). Se trata de un juego en el que el pique para superar puntuaciones es brutal, y cada vez que alguien acaba y consigue un Perfect en un nivel, a Miiverse que va a presumir de ello. ¿Vas a ser menos tú?

¡Llega Earthbound!

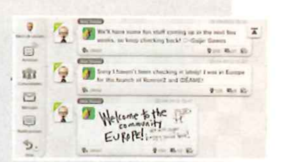
Nintendo escucha a los usuarios de Miiverse.

Por primera vez los europeos disfrutaremos de una de las joyas del rol nipón: Earthbound (o Mother 2 como se llamó en Japón). Llegará a la Consola Virtual de Wii U en una fecha aún por determinar, pero el mismo Iwata ha confirmado que el título estará pronto disponible... y ha asegurado que una de las razones de su llegada es la insistencia con que los fans europeos y americanos lo han pedido en Miiverse. La red social también tiene culpa del auge que viven los clásicos en Wii U: ha servido para que Nintendo se hiciera eco de la demanda de juegos retro ya disponibles en la eShop, o de otros muchos que están por llegar. Pero lo mejor de todo es la sensación de que Nintendo escucha las peticiones de los fans. Los altos cargos de la compañía están muy atentos a lo que pasa en Miiverse, así que ya sabes: no dudes en hacer cualquier petición, porque si te secundan los suficientes fans, puede hacerse realidad. ¿No has visto los perfiles de Miyamoto e Iwata por ahí?



Gente Nintendo

Los desarrolladoras independientes tiene un papel cada vez más importante en el catálogo de la eShop, y además también están más que dispuestos a comunicarse contigo a través de Miiverse.



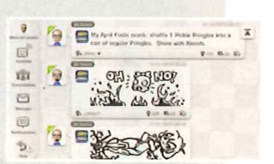
Alex Neuse

El cofundador de Gaijin Games cuenta que estuvo en Madrid para el lanzamiento de Runner 2 y el iDÉAME, por supuesto.



Broken Rules

Los desarrolladores de Chasing Aurora usan el perfil BroMii para comunicarse en Wii U. ¡Tienen muy en cuenta vuestras opiniones!



Mr. Bozon

Es el perfil de Matt Bozon, director creativo de WayForward. Un artista que además hace dibujos de Mighty Switch Force.



Kyle

Este es el sencillo nick que utiliza uno de los miembros de Tomorrow Corporation (Little Inferno). Otro artista con el stylus.

La vuelta al mundo con Wii Street U™

¿Para qué coger el avión cuando tenemos un Gamepad? Gracias a la aplicación de Google Street View, nos vamos de viaje por el mundo... desde nuestro salón.



1 Salimos de casa, o sea nuestra redacción en Madrid, con ganas de convertirnos en Callejeros Nintenderos, pero antes vamos a hacer una visitilla a las oficinas españolas de Nintendo para saludar a nuestros jefes.



2 Pasamos por Alcobendas, localidad madrileña donde Nintendo Ibérica tiene su casa... como Penélope y Mónica Cruz, protagonistas de las campañas publicitarias de New Super Mario Bros y el último Profesor Layton.



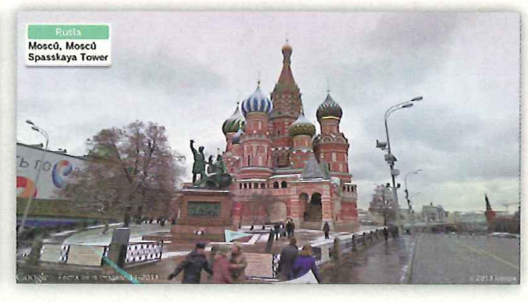
3 Nuestra primera parada europea es la Torre de Pisa, en Italia, la tierra de dos fontaneros muy especiales... Aunque la peli y la serie los situasen en Brooklyn, para nosotros Mario y Luigi siempre serán italianos de pura cepa.



4 El Palacio de Westminster es nuestro próximo destino, aunque tememos toparnos con algún zombi mal rematado de ZombiU, clavarnos una pértiga olímpica de Mario y Sonic o atascarnos en un puzle de Layton.



5 Antes de dejar Inglaterra, aprovechamos el viaje para darnos un garbeo por Stonehenge, el monumento megalítico al que tanto nos recordaron las piedras astronómicas del gran Eternal Darkness: Sanity's Requiem.



6 La catedral de San Basilio en Moscú es uno de los tours recomendados de la aplicación. Sus cúpulas son el icono del juego más adictivo de todos los tiempos: Tetris. Un guiño a Rusia en honor a su creador, Alexey Pajitnov.

Las herramientas de Wii Street U



Tours recomendados

Al pulsar el icono 'Tours' o el botón R, accedes a una lista de 84 localizaciones emblemáticas del mundo, desde las calles de Shibuya hasta el Gran Cañón de Arizona.



El mapa satélite

Una vez elegido el enclave, pulsa L para ver un mapa satélite de la zona y desplázate con el cursor a otro lugar. También puedes escribir el nombre de la calle en la barra de búsqueda.











7 **Saltamos a Japón,** y más concretamente a Kioto, para recorrer los aledaños del edificio central de Nintendo Japón. Entre estas grises calles se han fraguado muchos de los mejores videojuegos de la historia.

8 **Fushimi Inari Taisha** es un templo dedicado al "dios de los negocios" y situado a 15 minutos de las antiguas oficinas de Nintendo Japón, cuyas hileras de arcos y estatuas de zorros inspiraron a Miyamoto al crear Star Fox.

9 **Cambiamos de continente** y nos dirigimos a Redmon, Washington, donde se erigen las instalaciones de Nintendo América. Si miráis alrededor con el Gamepad, veréis lo acogedora que resulta la zona.







10 **Abandonar Nueva York** sin visitar la Nintendo World Store tendría delito. En esta megatienda se venden juegos, consolas y todo tipo de merchandising de Nintendo. En resumen, el paraíso. ¡Os traeremos algún souvenir!

11 **La Casa Blanca** ha sido un escenario recurrente en grandes shooters como The Conduit. Además, de forma excepcional, Wii U Street View nos permite explorarlo por dentro (dormitorio del matrimonio Obama no incluido).

12 **Pasamos por Florida** para visitar el mítico Disney World, y aunque sólo podemos recorrerlo por fuera, no dejamos de recordar nuestras pintorescas aventuras en el parque temático de Epic Mickey. Sólo falta Oswald...







13 **Introducimos Austin, Texas** en la barra de búsqueda para visitar el cuartel de Retro Studios, aunque no vemos a Samus ni a DK, quizá porque se han mudado a unas oficinas mucho más grandes en la misma ciudad.

14 **La pirámide de Kukulkán** ha inspirado escenarios tan míticos como el Templo de Hera de A Link to the Past o las pirámides de Super Mario 64 y Banjo Kazooie. Sólo por esto, los mayas compensaron su gafe apocalíptco...

15 **Y por último... ¡vamos al E3!** Así pillamos sitio para el evento de Miyamoto y Reggie, donde se presentarán los bombazos de Wii U para este año y el que viene. ¿Se os ocurre mejor meta final antes de volver a casa?

El giroscopio del Gamepad te permite moverte por cada ciudad como si estuvieses allí mismo haciendo turismo... mientras acercas o alejas el zoom con el stick derecho. ¡Saluda a los transeúntes!



El mapa callejero

Es la segunda opción de visualización, y muestra detalles tan prácticos como las carreteras o las estaciones de autobús... por si prefieres que conduzca otro.



Navegación 360º

Pulsa 'A' en cualquier punto del mapa para rastrear el entorno en la pantalla del Gamepad. Puedes activar las guías del trayecto y avanzar o retroceder con la cruceta.

Próximo número

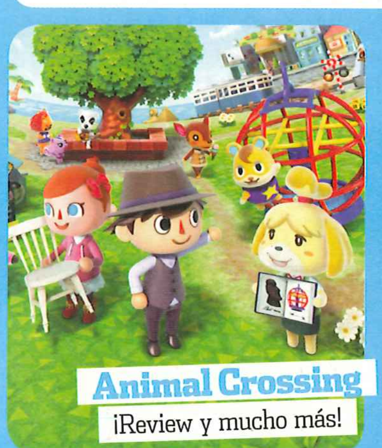
Sale el **21** de junio

¡ATENTO A LAS SORPRESAS!

Las novedades de Mario en el E3

Las de Mario, las de Zelda y las del resto de grandes héroes. Las novedades de Wii U y las de 3DS. En el próximo número no vamos a dejar una sola noticia sin contar, un solo juego sin mostraros, los que se hayan visto y los que sean a puerta cerrada. ¡Te traeremos el E3 con nuestro estilo nintendero!

LOS TEMAS MÁS POTENTES



Animal Crossing
¡Review y mucho más!



Lego Batman 2
Así se juega en Wii U



A qué debes jugar en la C.V. de Wii U
Los juegos/joya que debes comprar para pasarlo en grande

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S., "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo DS", "Wii", "Nintendo 3DS", "Wii U", "Revista Oficial Nintendo" and "Mario" are Trademarks of Nintendo.

REVISTA OFICIAL NINTENDO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

durante 6 meses



Por solo 17,50€ gastos de envío incluidos



Suscríbete en:



store.axelspringer.es

TODOS LOS CAMINOS
CONDUCEN AL MISMO LUGAR

FAST & FURIOUS 6

24 DE MAYO EN CINES

DISFRÚTALA TAMBIÉN EN IMAX

WWW.FASTANDFURIOUS6-LAPELICULA.ES

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

ORIGINAL FILM



© 2013 UNIVERSAL STUDIOS
IMAX® IS A REGISTERED TRADEMARK OF IMAX CORPORATION

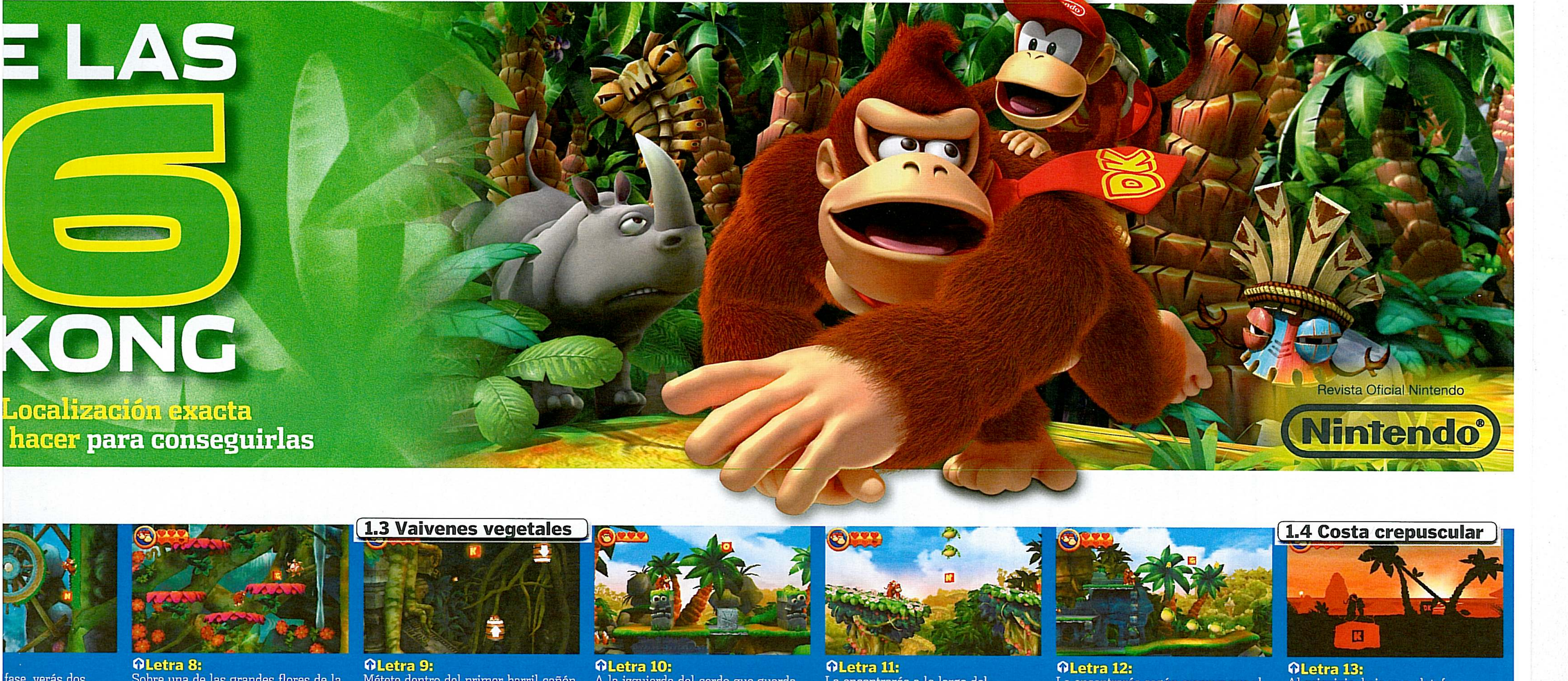
FAST & FURIOUS 6 CHALLENGE

Experimenta la velocidad sin límites en
WWW.FASTANDFURIOUS-CHALLENGE.COM
¡Sé el más rápido y gana FANTÁSTICOS REGALOS!



E LAS 6 KONG

Localización exacta
hacer para conseguirlas





fase, verás dos en la parte baja de cha la encontrarás.

Letra conseguida ☐



Letra 8: Sobre una de las grandes flores de la etapa final del nivel.

Letra conseguida ☐

1.3 Vaivenes vegetales



Letra 9: Métete dentro del primer barril cañón del nivel y apunta correctamente.

Letra conseguida ☐



Letra 10: A la izquierda del cerdo que guarda tu posición.

Letra conseguida ☐



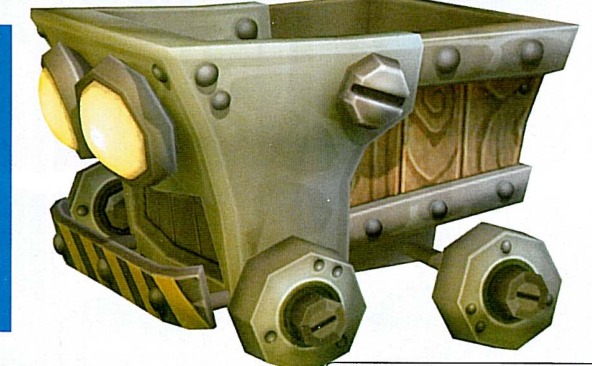
Letra 11: La encontrarás a lo largo del recorrido. Eso sí, intenta evitar a los enemigos que custodian la letra.

Letra conseguida ☐

Letra 12: La encontrarás según avanzas por el nivel. No tiene pérdida.

Letra conseguida ☐

1.4 Costa crepuscular



Letra 13: Al principio, bajo una plataforma que deberás hacer añicos a base de golpes.

Letra conseguida ☐



tramo de barriles cia la última letra si n ella.

Letra conseguida ☐

1.6 Vagoneta veloz



Letra 21: Salta sobre el tercer enemigo después de montarte en la vagoneta.

Letra conseguida ☐



Letra 22: Cuando veas una vía más alta, salta hacia ella y espera hasta llegar a la primera cuesta.

Letra conseguida ☐



Letra 23: Justo antes de salir de la cueva, salta de la vía en la que te encuentras en el último momento.

Letra conseguida ☐

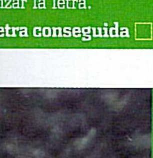


Letra 24: En el final de la vía, antes de tocar tierra firme, la encontrarás.

Letra conseguida ☐







cerdo que guarda a de chipirón en nzar la letra.

Letra conseguida ☐



Letra 32: En la zona inferior de la pared con hierba de la derecha encontrarás la preciada letra.

Letra conseguida ☐

2.3 Persecución en el muelle



Letra 33: Nada más empezar el recorrido, la encontrarás a lomos del barril cohete. Fácil y rápido.

Letra conseguida ☐



Letra 34: Justo antes de llegar al cerdo que guarda tu progreso.

Letra conseguida ☐



Letra 35: Las cosas se van complicando, esquiva los bombardeos del navío mientras tratas de alcanzar la letra.

Letra conseguida ☐



Letra 36: Antes de llegar a tierra firme tendrás que hacerte con la última letra.

Letra conseguida ☐

2.4 Cañones en la costa



Letra 37: Rueda hasta alcanzar la letra y acto seguido da un salto para no caer al vacío. Ojito con el ave-obstáculo.

Letra conseguida ☐



ercer cerdo que . Salta con la punto más alto.

Letra conseguida ☐

2.6 Cetáceos cerúleos



Letra 45: Te encontrarás con ella fácilmente al inicio del nivel.

Letra conseguida ☐



Letra 46: Al igual que la anterior, no tiene mayor complicación hacerte con la segunda letra.

Letra conseguida ☐



Letra 47: Deberás subirte sobre el espiráculo de la ballena y golpearlo para que te impulse hacia arriba con su chorro.

Letra conseguida ☐



Letra 48: Como antes, vuelve a golpear el orificio de la ballena para te impulse.

Letra conseguida ☐

2.7 Olas hostiles



Letra 49: Salta sobre uno de los cangrejos para alcanzar la letra antes de que una ola se los lleve.

Letra conseguida ☐



Letra 50: Suéltate del techo con hierba justo cuando pases sobre la segunda letra.

Letra conseguida ☐



es problemas para a letra.

Letra conseguida ☐



Letra 56: La verás al poco de pasar el segundo cerdo que guarda la posición.

Letra conseguida ☐

3.2. Botones voluminosos



Letra 57: Rebota sobre un enemigo para alcanzar la primera letra. No tiene pérdida.

Letra conseguida ☐



Letra 58: Salta sobre el pollo zancudo si quieres alcanzar tu preciada letra.

Letra conseguida ☐



Letra 59: En la zona con varios barriles cañón, y tras pulsar el interruptor, ve abajo y a la derecha.

Letra conseguida ☐



Letra 60: Evita caerte mientras asciendes por las plataformas que salen de la pared.

Letra conseguida ☐

3.3 Veleros plataneros



Letra 61: Baja por la rampa de piedra que encontrarás al principio y salta en el momento preciso.

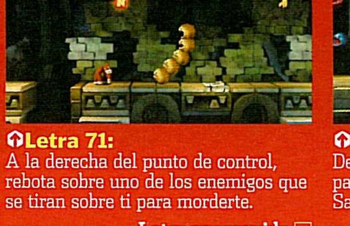
Letra conseguida ☐



de la pared con inal.

Letra conseguida ☐

3.5. Bocados bicheros



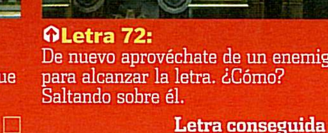
Letra 69: Al lado de una liana en la parte superior de la pantalla. Rebota sobre la plataforma central para alcanzarla.

Letra conseguida ☐



Letra 70: Está bajo una plataforma suspendida en el aire. Tírate rodando desde la plataforma a su derecha y luego salta.

Letra conseguida ☐



Letra 71: A la derecha del punto de control, rebota sobre uno de los enemigos que se tiran sobre ti para morderte.

Letra conseguida ☐



Letra 72: De nuevo aprovéchate de un enemigo para alcanzar la letra. ¿Cómo? Saltando sobre él.

Letra conseguida ☐

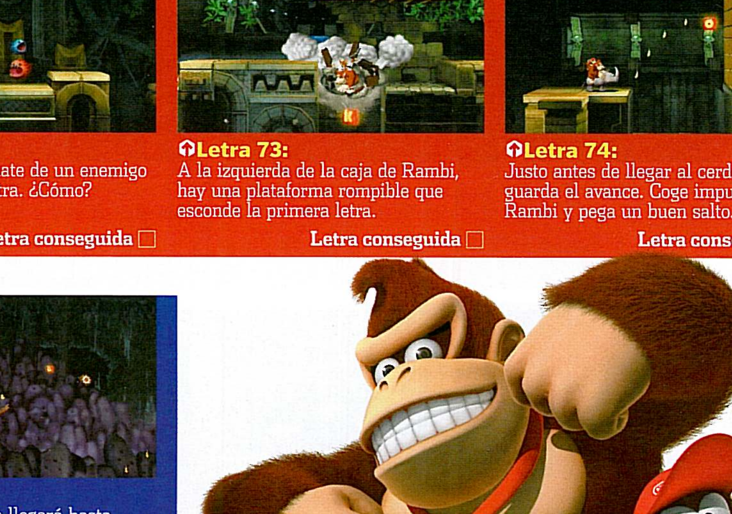
3.6 Tirando templos

Letra 73: A la izquierda de la caja de Rambi, hay una plataforma rompible que esconde la primera letra.

Letra conseguida ☐

Letra 74: Justo antes de llegar al cerdo que guarda el avance. Coge impulso con Rambi y pega un buen salto.

Letra conseguida ☐



ta al barril para que la letra. Tranquilo

4.2 Rodando y agarrando

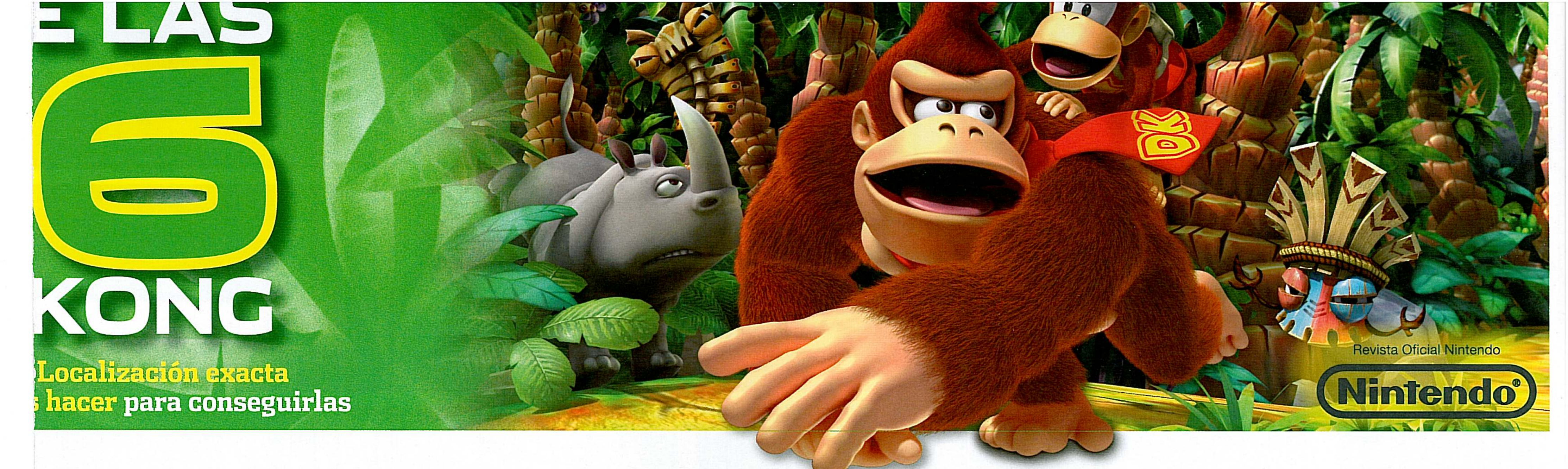


Letra 81: Cuando cojas la tercera vagoneta del nivel llegarás hasta un barril, que te

Letra 82: Súbete a la vagoneta tras la zona con hierba en el techo, cámbiate al rail

Letra 83: Salta de la plataforma móvil con hierba hasta la vagoneta con

Letra 84: La última vagoneta llegará hasta un barril el cual sólo alcanzarás si



E LAS 6 KONG

Localización exacta
s hacer para conseguirlas

Revista Oficial Nintendo
Nintendo®



fase, verás dos y en la parte baja de echa la encontrarás.
Letra conseguida ☐

Letra 8: Sobre una de las grandes flores de la etapa final del nivel.
Letra conseguida ☐

1.3 Vaivenes vegetales



Letra 9: Métete dentro del primer barril cañón del nivel y apunta correctamente.
Letra conseguida ☐

Letra 10: A la izquierda del cerdo que guarda tu posición.
Letra conseguida ☐



Letra 11: La encontrarás a lo largo del recorrido. Eso sí, intenta evitar a los enemigos que custodian la letra.
Letra conseguida ☐



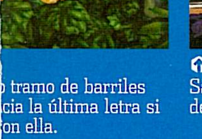
Letra 12: La encontrarás según avanzas por el nivel. No tiene pérdida.
Letra conseguida ☐

1.4 Costa crepuscular



Letra 13: Al principio, bajo una plataforma que deberás hacer añicos a base de golpes.
Letra conseguida ☐





tramo de barriles cia la última letra si on ella.
Letra conseguida ☐

1.6 Vagoneta veloz

Letra 21: Salta sobre el tercer enemigo después de montarte en la vagoneta.
Letra conseguida ☐



Letra 22: Cuando veas una vía más alta, salta hacia ella y espera hasta llegar a la primera cuesta.
Letra conseguida ☐

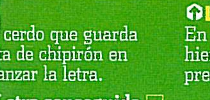


Letra 23: Justo antes de salir de la cueva, salta de la vía en la que te encuentras en el último momento.
Letra conseguida ☐



Letra 24: En el final de la vía, antes de tocar tierra firme, la encontrarás.
Letra conseguida ☐





cerdo que guarda ta de chipirón en nzar la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 32: En la zona inferior de la pared con hierba de la derecha encontrarás la preciada letra.
Letra conseguida ☐

2.3 Persecución en el muelle

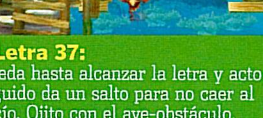
Letra 33: Nada más empezar el recorrido, la encontrarás a lomos del barril cohete. Fácil y rápido.
Letra conseguida ☐

Letra 34: Justo antes de llegar al cerdo que guarda tu progreso.
Letra conseguida ☐

Letra 35: Las cosas se van complicando, esquiva los bombardeos del navío mientras tratas de alcanzar la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 36: Antes de llegar a tierra firme tendrás que hacerte con la última letra.
Letra conseguida ☐

2.4 Cañones en la costa



Letra 37: Rueda hasta alcanzar la letra y acto seguido da un salto para no caer al vacío. Ojito con el ave-obstáculo.
Letra conseguida ☐



tercer cerdo que o. Salta con la punto más alto.
Letra conseguida ☐

2.6 Cetáceos cerúleos

Letra 45: Te encontrarás con ella fácilmente al inicio del nivel.
Letra conseguida ☐



Letra 46: Al igual que la anterior, no tiene mayor complicación hacerte con la segunda letra.
Letra conseguida ☐



Letra 47: Deberás subirte sobre el espiráculo de la ballena y golpearlo para que te impulse hacia arriba con su chorro.
Letra conseguida ☐



Letra 48: Como antes, vuelve a golpear el orificio de la ballena para te impulse.
Letra conseguida ☐

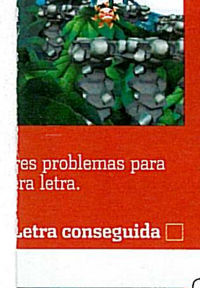
2.7 Olas hostiles



Letra 49: Salta sobre uno de los cangrejos para alcanzar la letra antes de que una ola se los lleve.
Letra conseguida ☐



Letra 50: Suéltate del techo con hierba justo cuando pases sobre la segunda letra.
Letra conseguida ☐



es problemas para a letra.
Letra conseguida ☐

Letra 56: La verás al poco de pasar el segundo cerdo que guarda la posición.
Letra conseguida ☐

3.2. Botones voluminosos




Letra 57: Rebota sobre un enemigo para alcanzar la primera letra. No tiene pérdida.
Letra conseguida ☐

Letra 58: Salta sobre el pollo zancudo si quieres alcanzar tu preciada letra.
Letra conseguida ☐



Letra 59: En la zona con varios barriles cañón, y tras pulsar el interruptor, ve abajo y a la derecha.
Letra conseguida ☐



Letra 60: Evita caerte mientras asciendes por las plataformas que salen de la pared.
Letra conseguida ☐

3.3 Veleros plataneros

Letra 61: Baja por la rampa de piedra que encontrarás al principio y salta en el momento preciso.
Letra conseguida ☐

o de la pared con inal.
Letra conseguida ☐

3.5. Bocados bicheros

Letra 69: Al lado de una liana en la parte superior de la pantalla. Rebota sobre la plataforma central para alcanzarla.
Letra conseguida ☐

Letra 70: Está bajo una plataforma suspendida en el aire. Tírate rodando desde la plataforma a su derecha y luego salta.
Letra conseguida ☐

Letra 71: A la derecha del punto de control, rebota sobre uno de los enemigos que se tiran sobre ti para morderte.
Letra conseguida ☐

Letra 72: De nuevo aprovéchate de un enemigo para alcanzar la letra. ¿Cómo? Saltando sobre él.
Letra conseguida ☐

3.6 Tirando templos

Letra 73: A la izquierda de la caja de Rambi, hay una plataforma rompible que esconde la primera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 74: Justo antes de llegar al cerdo que guarda el avance. Coge impulso con Rambi y pega un buen salto.
Letra conseguida ☐

ta al barril para que la letra. Tranquilo, alvo a la vía.
Letra conseguida ☐

4.2 Rodando y agarrando



Letra 81: Cuando cojas la tercera vagoneta del nivel llegarás hasta un barril, que te ayudará a alcanzar la letra.
Letra conseguida ☐

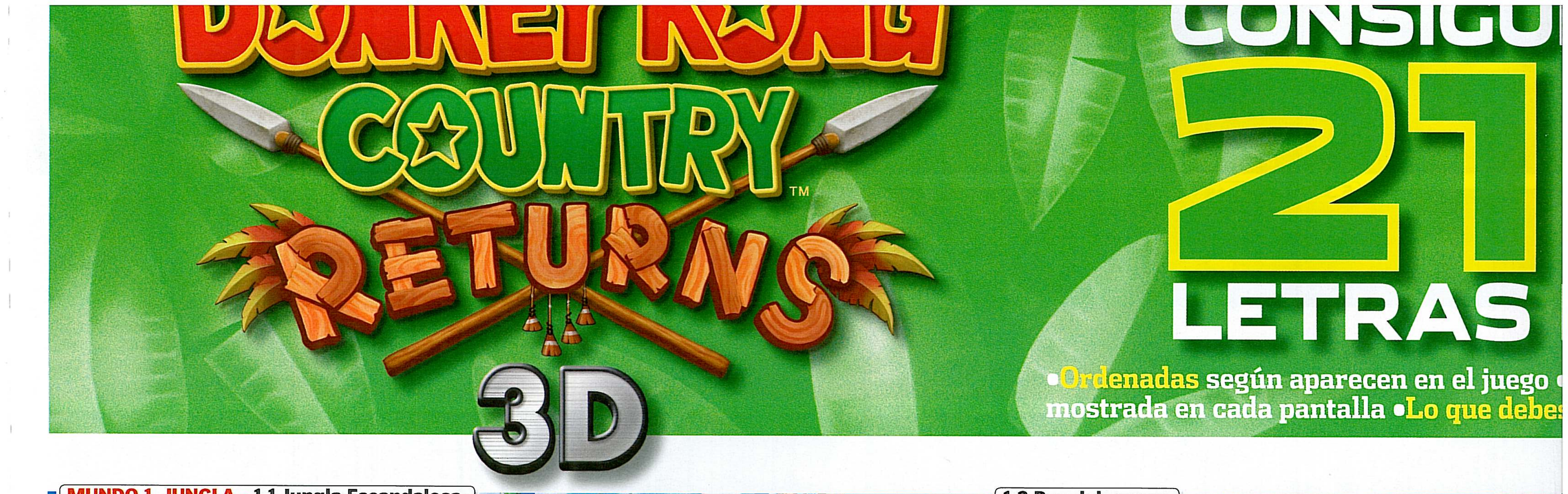


Letra 82: Súbete a la vagoneta tras la zona con hierba en el techo, cámbiate al raíl superior y llegarás a la letra.
Letra conseguida ☐



Letra 83: Salta de la plataforma móvil con hierba hasta la vagoneta con precisión, si quieres la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 84: La última vagoneta llegará hasta un barril el cual sólo alcanzarás si rebotas sobre el enemigo volador.
Letra conseguida ☐



CONSIGU 21 LETRAS

•Ordenadas según aparecen en el juego •
mostrada en cada pantalla •Lo que debes

MUNDO 1. JUNGLA - 1.1 Jungla Escandalosa



Letra 1: Encontrarás la letra "K" cerca del inicio del nivel.
Letra conseguida ☐



Letra 2: Debes rodar y saltar a continuación para no caer al vacío.
Letra conseguida ☐

Letra 3: Súbete a un barril para alcanzar la plataforma del fondo.
Letra conseguida ☐



Letra 4: Casi al final, súbete sobre la plataforma para alcanzar la última letra sin dificultades.
Letra conseguida ☐

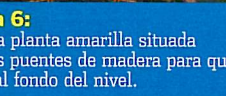
1.2 Rey del agarre

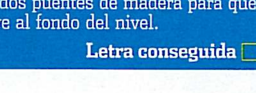


Letra 5: Con la ayuda de Diddy planea a la derecha de la plataforma con un barril DK.
Letra conseguida ☐



Letra 6: Golpea la planta amarilla situada entre dos puentes de madera para que te lleve al fondo del nivel.
Letra conseguida ☐





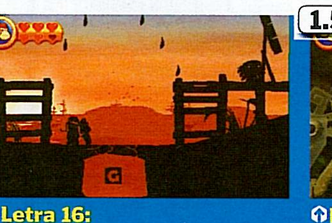

Letra 7: Al avanzar por l grandes ruedas, la pared a su de



Letra 14: Golpea el suelo para estabilizar la plataforma sobre la que se encuentra la segunda letra.
Letra conseguida ☐



Letra 15: Según avanzas por el nivel la encontrarás fácilmente.
Letra conseguida ☐



Letra 16: De nuevo, golpea el suelo para descubrir la última letra.
Letra conseguida ☐

1.5 Cañones y columnas



Letra 17: No tiene pérdida, te encontrarás con la letrilla mientras eres propulsado por los barriles.
Letra conseguida ☐



Letra 18: Espera a que el barril se ponga en posición vertical para llegar hasta la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 19: La verás a lo largo del recorrido de la tercera serie de barriles cañón.
Letra conseguida ☐



Letra 20: Durante el últim cañón, apunta h quieres hacerte

MUNDO 2. PLAYA - 2.1 Postes y plataformas



Letra 25: Salta sobre el crustáceo para hacerte con la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 26: Usa las dos plataformas unidas por una cuerda que hay a la derecha de la letra "O".
Letra conseguida ☐



Letra 27: La encontrarás fácilmente según avanzas por el nivel.
Letra conseguida ☐



Letra 28: En la recta final, hazte con la última letra sin perder de vista a los tiburones claro.
Letra conseguida ☐

2.2 Chaparrón de chipirones



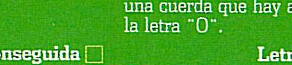
Letra 29: Tras uno de los cofres de la derecha del punto de control: descubrir un barril que te propulsa al fondo.
Letra conseguida ☐



Letra 30: Esquiva a los molestos chipirones en tu intento de alcanzar la segunda letra.
Letra conseguida ☐

Letra 31: Sobre el segund tu progreso, reb chipirón para al

Letra 38: La encontrarás sin mayores dificultades sobre una plataforma de madera hacia la mitad el nivel.
Letra conseguida ☐



Letra 39: Usa la caja que hay a la izquierda de la letra si quieres alcanzarla.
Letra conseguida ☐

Letra 40: Antes de destrozar unas jaulas de maderas que obstruyen tu camino, súbete a ellas y pilla la última letra.
Letra conseguida ☐

2.5 Pulpo peleón

Letra 41: Te encontrarás con ella fácilmente entre dos paredes opuestas con una tupida hierba.
Letra conseguida ☐

Letra 42: A la derecha del primer cerdo que guarda tu posición.
Letra conseguida ☐



Letra 43: Sobre el mástil de un barco que hay flotando en el agua.
Letra conseguida ☐



Letra 44: A la derecha de guarda tu progre plataforma en s

Letra 51: Rueda desde el borde de la plataforma y salta para no caerte. Nada que no hayas hecho antes.
Letra conseguida ☐

Letra 52: Al final del nivel, salta desde los bloques de la derecha con cuidado de que las olas no te arrollen.
Letra conseguida ☐

MUNDO 3. RUINAS - 3.1 Acueducto agobiante

Letra 53: Rebota sobre alguno de los enemigos para llegar hasta la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 54: Súbete a la pared con hierba a la derecha del punto de control.
Letra conseguida ☐





Letra 55: No tendrás may encontrar la terc



Letra 62: Corre y salta desde el barril de pólvora antes de que explote de un cañonazo.
Letra conseguida ☐




Letra 63: Destruye la plataforma roja a la izquierda del punto de control para bajar a un camarote oculto.
Letra conseguida ☐



Letra 64: Tienes que inclinar el mástil sobre el que te sitúas lo suficiente como para alcanzar la letra.
Letra conseguida ☐

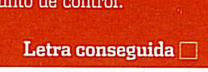
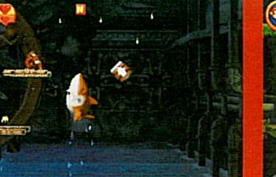
3.4 Mazmorra mohosa



Letra 65: La verás fácilmente, pero procura saltar de la plataforma antes de que caiga al agua.
Letra conseguida ☐

Letra 66: La encontrarás a simple vista a lo largo del recorrido.
Letra conseguida ☐

Letra 67: Cuando llegues a una zona con tres grandes norias, encontrarás tu letra a la derecha de la última.
Letra conseguida ☐

Letra 68: La verás a lo lar hierba, cerca del

Letra 75: En la zona al aire libre, rebota sobre una de las grandes flores para llegar más alto.
Letra conseguida ☐

Letra 76: Tras pasar el segundo punto de control. No tendrás mucho tiempo antes de que se derrumbe el suelo.
Letra conseguida ☐

MUNDO 4. CAVERNA - 4.1 Raíles ruinosos

Letra 77: En medio de la segunda hilera de plátanos tienes la primera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 78: Tras pasar el segundo punto de control, coge otra vagoneta de la cual debes saltar para llegar hasta la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 79: Salta a la plataforma de madera e inmediatamente vuelve a saltar antes de que caiga al vacío.
Letra conseguida ☐



Letra 80: Salta de la vagon te propulse hacia volverás sano y s



MUNDO 1. JUNGLA - 1.1 Jungla Escandalosa

Letra 1: Encontrarás la letra "K" cerca del inicio del nivel.
Letra conseguida ☐

Letra 2: Debes rodar y saltar a continuación para no caer al vacío.
Letra conseguida ☐

Letra 3: Súbete a un barril para alcanzar la plataforma del fondo.
Letra conseguida ☐

Letra 4: Casi al final, súbete sobre la plataforma para alcanzar la última letra sin dificultades.
Letra conseguida ☐

1.2 Rey del agarre

Letra 5: Con la ayuda de Diddy planea a la derecha de la plataforma con un barril DK.
Letra conseguida ☐

Letra 6: Golpea la planta amarilla situada entre dos puentes de madera para que te lleve al fondo del nivel.
Letra conseguida ☐

Letra 7: Al avanzar por la grandes ruedas, la pared a su der






Letra 14: Golpea el suelo para estabilizar la plataforma sobre la que se encuentra la segunda letra.
Letra conseguida ☐

Letra 15: Según avanzas por el nivel la encontrarás fácilmente.
Letra conseguida ☐

Letra 16: De nuevo, golpea el suelo para descubrir la última letra.
Letra conseguida ☐






1.5 Cañones y columnas

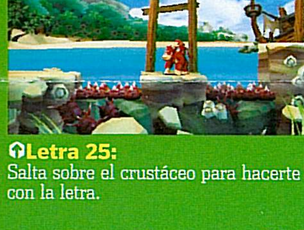
Letra 17: No tiene pérdida, te encontrarás con la letrilla mientras eres propulsado por los barriles.
Letra conseguida ☐

Letra 18: Espera a que el barril se ponga en posición vertical para llegar hasta la letra.
Letra conseguida ☐

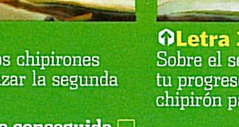
Letra 19: La verás a lo largo del recorrido de la tercera serie de barriles cañón.
Letra conseguida ☐

Letra 20: Durante el último cañón, apunta ha quieres hacerte c

MUNDO 2. PLAYA - 2.1 Postes y plataformas





Letra 25: Salta sobre el crustáceo para hacerte con la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 26: Usa las dos plataformas unidas por una cuerda que hay a la derecha de la letra "O".
Letra conseguida ☐

Letra 27: La encontrarás fácilmente según avanzas por el nivel.
Letra conseguida ☐

Letra 28: En la recta final, hazte con la última letra sin perder de vista a los tiburones claro.
Letra conseguida ☐

2.2 Chaparrón de chipirones

Letra 29: Tras uno de los cofres de la derecha del punto de control: descubrir un barril que te propulsa al fondo.
Letra conseguida ☐

Letra 30: Esquiva a los molestos chipirones en tu intento de alcanzar la segunda letra.
Letra conseguida ☐

Letra 31: Sobre el segundo tu progreso, rebo chipirón para alc



Letra 38: La encontrarás sin mayores dificultades sobre una plataforma de madera hacia la mitad el nivel.
Letra conseguida ☐

Letra 39: Usa la caja que hay a la izquierda de la letra si quieres alcanzarla.
Letra conseguida ☐

Letra 40: Antes de destrozar unas jaulas de maderas que obstruyen tu camino, súbete a ellas y pilla la última letra.
Letra conseguida ☐

2.5 Pulpo peleón

Letra 41: Te encontrarás con ella fácilmente entre dos paredes opuestas con una tupida hierba.
Letra conseguida ☐

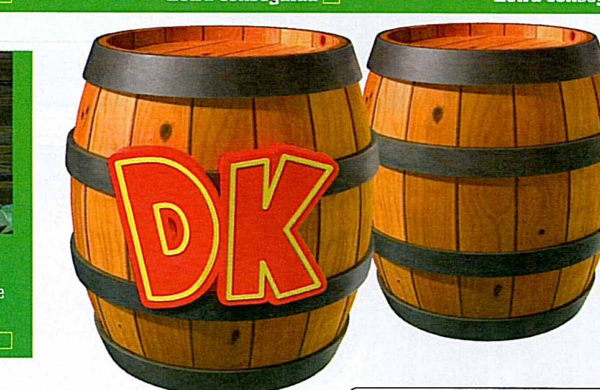
Letra 42: A la derecha del primer cerdo que guarda tu posición.
Letra conseguida ☐

Letra 43: Sobre el mástil de un barco que hay flotando en el agua.
Letra conseguida ☐

Letra 44: A la derecha del guarda tu progre plataforma en su

Letra 51: Rueda desde el borde de la plataforma y salta para no caerte. Nada que no hayas hecho antes.
Letra conseguida ☐

Letra 52: Al final del nivel, salta desde los bloques de la derecha con cuidado de que las olas no te arrollen.
Letra conseguida ☐



MUNDO 3. RUINAS - 3.1 Acueducto agobiante



Letra 53: Rebota sobre alguno de los enemigos para llegar hasta la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 54: Súbete a la pared con hierba a la derecha del punto de control.
Letra conseguida ☐

Letra 55: No tendrás mayo encontrar la terce





Letra 62: Corre y salta desde el barril de pólvora antes de que explote de un cañonazo.
Letra conseguida ☐

Letra 63: Destruye la plataforma roja a la izquierda del punto de control para bajar a un camarote oculto.
Letra conseguida ☐

Letra 64: Tienes que inclinar el mástil sobre el que te sitúas lo suficiente como para alcanzar la letra.
Letra conseguida ☐

3.4 Mazmorra mohosa

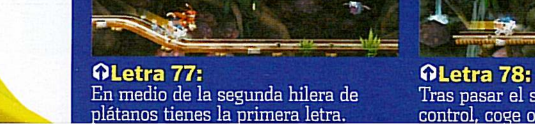
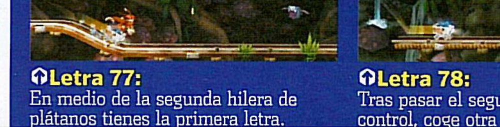
Letra 65: La verás fácilmente, pero procura saltar de la plataforma antes de que caiga al agua.
Letra conseguida ☐

Letra 66: La encontrarás a simple vista a lo largo del recorrido.
Letra conseguida ☐

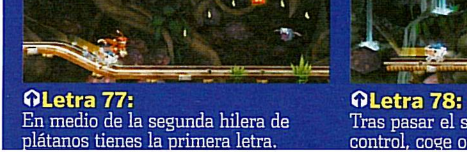
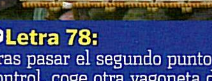
Letra 67: Cuando llegues a una zona con tres grandes norias, encontrarás tu letra a la derecha de la última.
Letra conseguida ☐

Letra 68: La verás a lo larg hierba, cerca del





Letra 75: En la zona al aire libre, rebota sobre una de las grandes flores para llegar

Letra 76: Tras pasar el segundo punto de control. No tendrás mucho tiempo

MUNDO 4. CAVERNA - 4.1 Raíles ruinosos





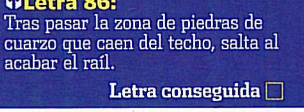
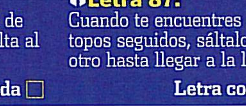
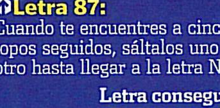
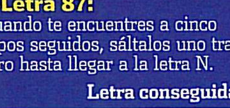
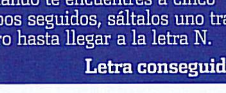
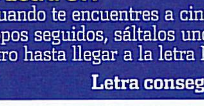
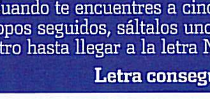
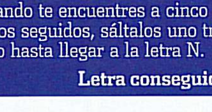


Letra 77: En medio de la segunda hilera de plátanos tienes la primera letra.

Letra 78: Tras pasar el segundo punto de control, coge otra vagoneta de la cual

Letra 79: Salta a la plataforma de madera e inmediatamente vuelve a saltar antes

Letra 80: Salta de la vagon te propulse hacia

Letra 85: Salta con la vagoneta justo en el borde del raíl para alcanzar la primera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 86: Tras pasar la zona de piedras de cuarzo que caen del techo, salta al acabar el raíl.
Letra conseguida ☐

Letra 87: Cuando te encuentres a cinco topos seguidos, sáltalos uno tras otro hasta llegar a la letra N.
Letra conseguida ☐

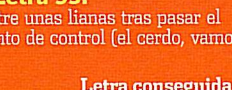
Letra 88: La encontrarás durante el tramo final dentro de un raíl circular.
Letra conseguida ☐

Letra 89: Según empiezas el nivel a lomos del barril cohete, la encontrarás.
Letra conseguida ☐

Letra 90: Tras superar al primer cerdo que guarda el avance.
Letra conseguida ☐

Letra 91: Fíjate en la parte baja de la pantalla. Baja y sube rápidamente antes de estrellarte contra la roca.
Letra conseguida ☐

MUNDO 5. BOSQUE - 5.1 Valle liana



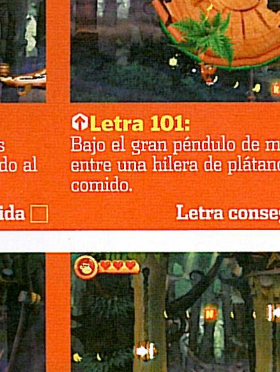
Letra 97: Tras pasar al primer cerdo que guarda el progreso, lánzate con la liana a por la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 98: Justo a la izquierda del segundo cerdo sobre una gran estructura de madera.
Letra conseguida ☐

Letra 99: Entre unas lianas tras pasar el punto de control (el cerdo, vamos).
Letra conseguida ☐

Letra 100: Estas lianas nacen de plantas carnívoras, así que ten cuidado al coger la última letra.
Letra conseguida ☐

5.2 Agarrado y columpiado

Letra 101: Bajo el gran péndulo de madera entre una hilera de plátanos. Pan comido.
Letra conseguida ☐

Letra 102: Abajo, a la izquierda de otra gran estructura de madera, tras pasar el punto de control.
Letra conseguida ☐

Letra 103: Salta desde la plataforma de la derecha para alcanzar la seta sobre la que está la tercera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 111: Tras el segundo cerdo que guarda tu progreso salta sobre un murciélago para alcanzar la N.
Letra conseguida ☐

Letra 112: Desde un tótem, salta a la derecha para alcanzar la última letra.
Letra conseguida ☐

5.5 Cañones al quinto pino

Letra 113: Desde el 5º barril, sal disparado cuando esté a la izquierda del recorrido que realiza.
Letra conseguida ☐

Letra 114: Cogerás la segunda letra de manera obligada mientras avanzas por el nivel.
Letra conseguida ☐

Letra 115: Del mismo modo que antes, pasarás por ella obligatoriamente.
Letra conseguida ☐

Letra 116: Está sobre uno de los troncos que intenta aplastarte. Dispara el barril cuando apunte hacia arriba.
Letra conseguida ☐

5.6 Fungitrampolines

Letra 117: Cuidado con el enemigo en llamas que tienes en medio.
Letra conseguida ☐

5.8 Maratón bichero

Letra 125: Cuando te empiecen a perseguir centenares de bichos, verás la K a simple vista en la parte superior.
Letra conseguida ☐

Letra 126: Golpea el suelo justo debajo de la segunda letra para hacer aparecer una seta muelle.
Letra conseguida ☐

Letra 127: Fíjate en el último de los pilares que suben y bajan, métete dentro del mismo y obtén la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 128: Llegarás a una secuencia de barriles cañón. Entre el tercero y el cuarto hallarás tu letra.
Letra conseguida ☐

MUNDO 6. ACANTILADO - 6.1 Paseo pegajoso

Letra 129: Salta desde una de las plataformas que bajan por la cascada de brea cuando aún está en lo alto.
Letra conseguida ☐

Letra 130: Tras pasar el primer cerdo, verás una plataforma sobre un charco de brea en el que está la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 138: Salta sobre el muelle que está bajo la letra para alcanzarla.
Letra conseguida ☐

Letra 139: Tras el 2º cerdo, coge el barril y al fondo sube las plataformas hasta la columna de la izquierda.
Letra conseguida ☐

Letra 140: Tras el último tramo de barriles cañón verás una plataforma con hierba y sobre ella la última letra.
Letra conseguida ☐

6.4 Rocas rodantes

Letra 141: Salta a la plataforma sobre la cuesta del inicio con la ayuda del enemigo de la derecha.
Letra conseguida ☐

Letra 142: Para llegar hasta la plataforma con la O, toma impulso cuando el enemigo estire su cuello.
Letra conseguida ☐

Letra 143: Tras pasar el primer cerdo, ve todo recto hasta la pared.
Letra conseguida ☐

Letra 144: La letra G está entre la segunda y tercera rampa, donde ruedan esas enormes rocas.
Letra conseguida ☐

Letra 152: La tienes justo al final del pasillo repleto de charcos de brea.
Letra conseguida ☐

6.7 Barco zozobrante

Letra 153: Salta a la derecha cuando los enemigos estén en el lado opuesto de la zona que se inclina.
Letra conseguida ☐

Letra 154: Está sobre la tercera compuerta que se abre para dejar salir un cañón.
Letra conseguida ☐

Letra 155: Cuando el zepelín te dispare, fíjate que la segunda bala se dirige a la plataforma que contiene la N.
Letra conseguida ☐

Letra 156: El cañón que te devuelve a la zona frontal de la pantalla te hará aterrizar sobre la última letra.
Letra conseguida ☐

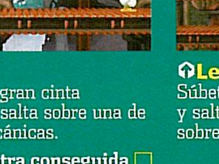
6.8 Escalando el acantilado

Letra 157: Está sobre la plataforma de arriba a la derecha, tras una zona de plataformas con muelles.
Letra conseguida ☐

Letra 158: Tras el primer punto de control, métete en un barril para llegar a unas plataformas colgantes.
Letra conseguida ☐

7.2 Acero Aplastante








Letra 165: La verás según avances. No te devanes los sesos.
Letra conseguida ☐

Letra 166: Al llegar a una gran cinta transportadora, salta sobre una de las gallinas mecánicas.
Letra conseguida ☐

Letra 167: Súbete a la plataforma más alta y salta hacia la derecha pasando sobre una esfera electrificada.
Letra conseguida ☐

Letra 168: Al ascender verticalmente, al lado del neumático, salta en cuanto salga una prensa de la izquierda.
Letra conseguida ☐

7.3 Peligros como puños

Letra 169: Espera a que la pareja de puños inferiores se aleje de la plataforma azul para coger la primera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 170: Realiza un salto largo desde la cima del montículo de chatarra.
Letra conseguida ☐

Letra 171: La encontrarás fácilmente según avanzas por el escenario.
Letra conseguida ☐



Letra 179: Rebota sobre el robot situado a la izquierda del segundo punto de control para alcanzar la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 180: Salta a la plataforma semicircular con la letra K cuando puedas caer sobre su lado cóncavo.
Letra conseguida ☐

7.6 Interruptores infames

Letra 181: Pasa por los dos interruptores rojos de la izquierda al saltar para coger la liana.
Letra conseguida ☐

Letra 182: La verás fácilmente en una zona en la que asciendes verticalmente.
Letra conseguida ☐

Letra 183: Procura no tocar ninguno de los interruptores azules al intentar hacerte con la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 184: La tienes a simple vista sobre una plataforma con un neumático situada bajo el techo con hierba.
Letra conseguida ☐

7.7 Martillos Musicales

Letra 185: Súbete a la parte superior de la prensa usando el barril oculto entre ésta y el martillo.
Letra conseguida ☐



Letra 192: Déjate caer por el segundo hueco del laberinto hasta la parte inferior y gira a la izquierda.
Letra conseguida ☐

8.2 Cohete Caluroso






Letra 193: Tras pasar la zona en la que las paredes parecen cerrarnos el paso encontrarás tu letra.
Letra conseguida ☐

Letra 194: Cuando acabes la zona en la que el camino se va abriendo, vuela a la parte superior.
Letra conseguida ☐

Letra 195: Tras cruzarte con las tres primeras serpientes de fuego verás la letra N.
Letra conseguida ☐

Letra 196: Más adelante te esperan un montonazo de serpientes de fuego y justo en medio la letra G.
Letra conseguida ☐

8.3. Raíles al rojo vivo

Letra 197: Al inicio de la vía, salta a por la letra sin miedo a caerte a la lava.
Letra conseguida ☐

Letra 198: Cuando la vía se acabe. Espera a que la vagoneta pase justo al lado de la letra para saltar.
Letra conseguida ☐




Letra 206: La letra O está bajo una columna en medio de dos plataformas que se hunden.
Letra conseguida ☐

Letra 207: Tras pasar el punto de control sigue por debajo de la plataforma que encontrarás.
Letra conseguida ☐

Letra 208: La última letra está entre la primera y segunda columna de la recta final.
Letra conseguida ☐

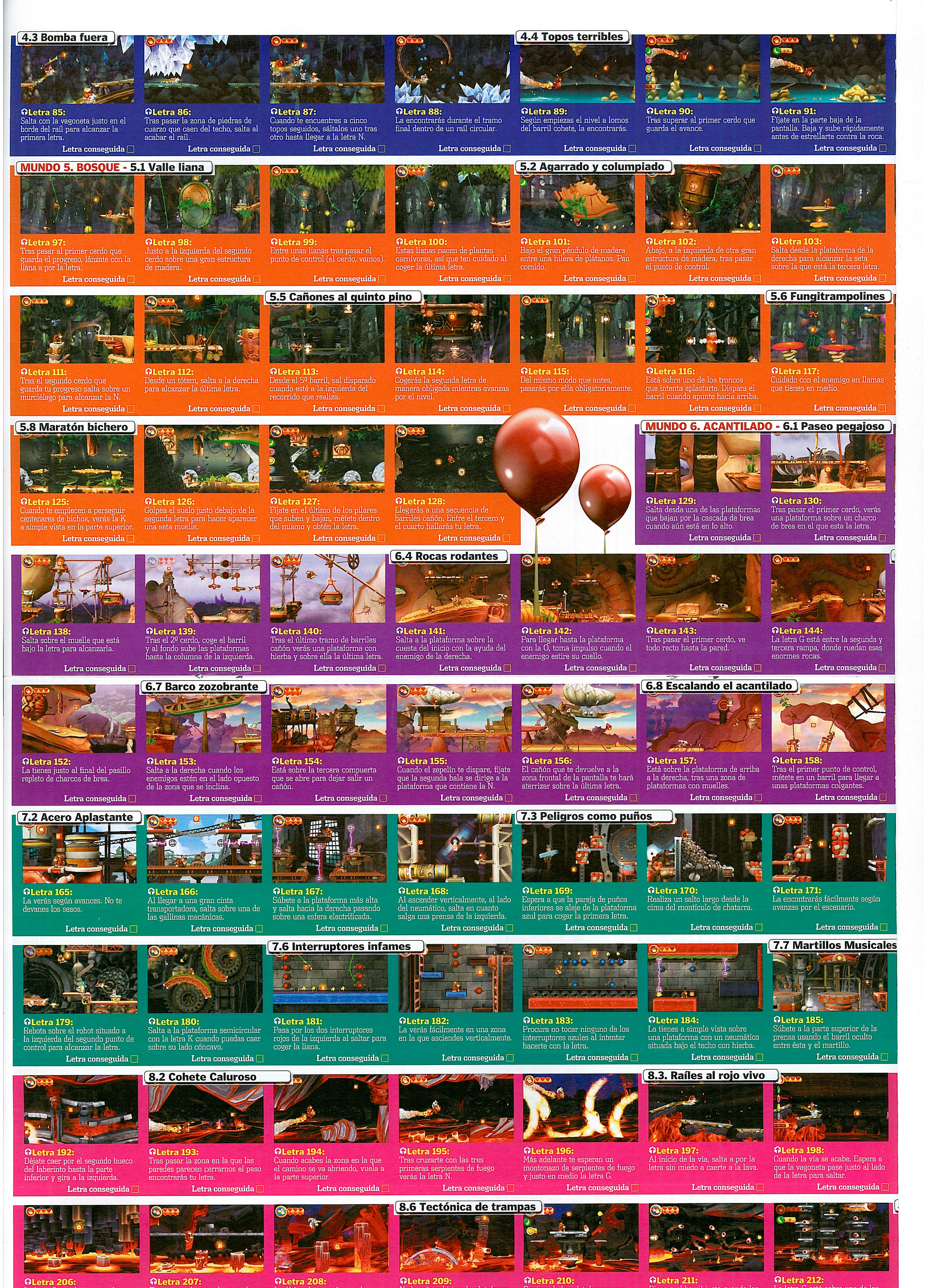
8.6 Tectónica de trampas

Letra 209: Nada más subirte a la plataforma circular verás la letra K durante el recorrido.
Letra conseguida ☐

Letra 210: Encima de las plataformas que hay tras la cuesta por la que bajan unas ruedas de piedra.
Letra conseguida ☐

Letra 211: Dispara el barril justo cuando las bolas dejen un espacio libre en línea recta.
Letra conseguida ☐

Letra 212: La letra G está sobre una de las plataformas centrales de la recta final.
Letra conseguida ☐



4.3 Bomba fuera

Letra 85: Salta con la vagoneta justo en el borde del raíl para alcanzar la primera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 86: Tras pasar la zona de piedras de cuarzo que caen del techo, salta al acabar el raíl.
Letra conseguida ☐

Letra 87: Cuando te encuentres a cinco topos seguidos, sáltalos uno tras otro hasta llegar a la letra N.
Letra conseguida ☐

Letra 88: La encontrarás durante el tramo final dentro de un raíl circular.
Letra conseguida ☐

4.4 Topos terribles

Letra 89: Según empiezas el nivel a lomos del barril cohete, la encontrarás.
Letra conseguida ☐

Letra 90: Tras superar al primer cerdo que guarda el avance.
Letra conseguida ☐

Letra 91: Fíjate en la parte baja de la pantalla. Baja y sube rápidamente antes de estrellarte contra la roca.
Letra conseguida ☐

MUNDO 5. BOSQUE - 5.1 Valle liana

Letra 97: Tras pasar al primer cerdo que guarda el progreso, lánzate con la liana a por la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 98: Justo a la izquierda del segundo cerdo sobre una gran estructura de madera.
Letra conseguida ☐

Letra 99: Entre unas lianas tras pasar el punto de control (el cerdo, vamos).
Letra conseguida ☐

Letra 100: Estas lianas nacen de plantas carnívoras, así que ten cuidado al coger la última letra.
Letra conseguida ☐

5.2 Agarrado y columpiado

Letra 101: Bajo el gran péndulo de madera entre una hilera de plátanos. Pan comido.
Letra conseguida ☐

Letra 102: Abajo, a la izquierda de otra gran estructura de madera, tras pasar el punto de control.
Letra conseguida ☐

Letra 103: Salta desde la plataforma de la derecha para alcanzar la seta sobre la que está la tercera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 111: Tras el segundo cerdo que guarda tu progreso salta sobre un murciélago para alcanzar la N.
Letra conseguida ☐

Letra 112: Desde un tótem, salta a la derecha para alcanzar la última letra.
Letra conseguida ☐

5.5 Cañones al quinto pino

Letra 113: Desde el 5º barril, sal disparado cuando esté a la izquierda del recorrido que realiza.
Letra conseguida ☐

Letra 114: Cogerás la segunda letra de manera obligada mientras avanzas por el nivel.
Letra conseguida ☐

Letra 115: Del mismo modo que antes, pasarás por ella obligatoriamente.
Letra conseguida ☐

Letra 116: Está sobre uno de los troncos que intenta aplastarte. Dispara el barril cuando apunte hacia arriba.
Letra conseguida ☐

5.6 Fungitrampolines

Letra 117: Cuidado con el enemigo en llamas que tienes en medio.
Letra conseguida ☐

5.8 Maratón bichero

Letra 125: Cuando te empiecen a perseguir centenares de bichos, verás la K a simple vista en la parte superior.
Letra conseguida ☐

Letra 126: Golpea el suelo justo debajo de la segunda letra para hacer aparecer una seta muelle.
Letra conseguida ☐

Letra 127: Fíjate en el último de los pilares que suben y bajan, métete dentro del mismo y obtén la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 128: Llegarás a una secuencia de barriles cañón. Entre el tercero y el cuarto hallarás tu letra.
Letra conseguida ☐

MUNDO 6. ACANTILADO - 6.1 Paseo pegajoso

Letra 129: Salta desde una de las plataformas que bajan por la cascada de brea cuando aún está en lo alto.
Letra conseguida ☐

Letra 130: Tras pasar el primer cerdo, verás una plataforma sobre un charco de brea en el que está la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 138: Salta sobre el muelle que está bajo la letra para alcanzarla.
Letra conseguida ☐

Letra 139: Tras el 2º cerdo, coge el barril y al fondo sube las plataformas hasta la columna de la izquierda.
Letra conseguida ☐

Letra 140: Tras el último tramo de barriles cañón verás una plataforma con hierba y sobre ella la última letra.
Letra conseguida ☐

6.4 Rocas rodantes

Letra 141: Salta a la plataforma sobre la cuesta del inicio con la ayuda del enemigo de la derecha.
Letra conseguida ☐

Letra 142: Para llegar hasta la plataforma con la O, toma impulso cuando el enemigo estire su cuello.
Letra conseguida ☐

Letra 143: Tras pasar el primer cerdo, ve todo recto hasta la pared.
Letra conseguida ☐

Letra 144: La letra G está entre la segunda y tercera rampa, donde ruedan esas enormes rocas.
Letra conseguida ☐

Letra 152: La tienes justo al final del pasillo repleto de charcos de brea.
Letra conseguida ☐

6.7 Barco zozobrante

Letra 153: Salta a la derecha cuando los enemigos estén en el lado opuesto de la zona que se inclina.
Letra conseguida ☐

Letra 154: Está sobre la tercera compuerta que se abre para dejar salir un cañón.
Letra conseguida ☐

Letra 155: Cuando el zepelín te dispare, fíjate que la segunda bala se dirige a la plataforma que contiene la N.
Letra conseguida ☐

Letra 156: El cañón que te devuelve a la zona frontal de la pantalla te hará aterrizar sobre la última letra.
Letra conseguida ☐

6.8 Escalando el acantilado

Letra 157: Está sobre la plataforma de arriba a la derecha, tras una zona de plataformas con muelles.
Letra conseguida ☐

Letra 158: Tras el primer punto de control, métete en un barril para llegar a unas plataformas colgantes.
Letra conseguida ☐

7.2 Acero Aplastante

Letra 165: La verás según avances. No te devanes los sesos.
Letra conseguida ☐

Letra 166: Al llegar a una gran cinta transportadora, salta sobre una de las gallinas mecánicas.
Letra conseguida ☐

Letra 167: Súbete a la plataforma más alta y salta hacia la derecha pasando sobre una estera electrificada.
Letra conseguida ☐

Letra 168: Al ascender verticalmente, al lado del neumático, salta en cuanto salga una prensa de la izquierda.
Letra conseguida ☐

7.3 Peligros como puños

Letra 169: Espera a que la pareja de puños inferiores se aleje de la plataforma azul para coger la primera letra.
Letra conseguida ☐

Letra 170: Realiza un salto largo desde la cima del montículo de chatarra.
Letra conseguida ☐

Letra 171: La encontrarás fácilmente según avanzas por el escenario.
Letra conseguida ☐

Letra 179: Rebota sobre el robot situado a la izquierda del segundo punto de control para alcanzar la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 180: Salta a la plataforma semicircular con la letra K cuando puedas caer sobre su lado cóncavo.
Letra conseguida ☐

7.6 Interruptores infames

Letra 181: Pasa por los dos interruptores rojos de la izquierda al saltar para coger la liana.
Letra conseguida ☐

Letra 182: La verás fácilmente en una zona en la que asciendes verticalmente.
Letra conseguida ☐

Letra 183: Procura no tocar ninguno de los interruptores azules al intentar hacerte con la letra.
Letra conseguida ☐

Letra 184: La tienes a simple vista sobre una plataforma con un neumático situada bajo el techo con hierba.
Letra conseguida ☐

7.7 Martillos Musicales

Letra 185: Súbete a la parte superior de la prensa usando el barril oculto entre ésta y el martillo.
Letra conseguida ☐

Letra 192: Déjate caer por el segundo hueco del laberinto hasta la parte inferior y gira a la izquierda.
Letra conseguida ☐

8.2 Cohete Caluroso

Letra 193: Tras pasar la zona en la que las paredes parecen cerrarnos el paso encontrarás tu letra.
Letra conseguida ☐

Letra 194: Cuando acabes la zona en la que el camino se va abriendo, vuela a la parte superior.
Letra conseguida ☐

Letra 195: Tras cruzarte con las tres primeras serpientes de fuego verás la letra N.
Letra conseguida ☐

Letra 196: Más adelante te esperan un montonazo de serpientes de fuego y justo en medio la letra G.
Letra conseguida ☐

8.3. Raíles al rojo vivo

Letra 197: Al inicio de la vía, salta a por la letra sin miedo a caerte a la lava.
Letra conseguida ☐

Letra 198: Cuando la vía se acabe. Espera a que la vagoneta pase justo al lado de la letra para saltar.
Letra conseguida ☐

Letra 206: La letra O está bajo una columna

Letra 207: Tras pasar el punto de control

Letra 208: La última letra está entre la

8.6 Tectónica de trampas

Letra 209: Nada más subirte a la plataforma

Letra 210: Encima de las plataformas que

Letra 211: Dispara el barril justo cuando las

Letra 212: La letra G está sobre una de las



4.5. Cueva concurrida

Letra 92: ...contrarás la letra en la zona ...nde empezarán a caerte del ...cho varias piedras azules. Letra conseguida ☐

Letra 93: Un murciélago te persigue. Echa la vista al frente, no te distraigas y coge la K. Letra conseguida ☐

Letra 94: Cuando veas un gran número de plátanos en el aire, fíjate en la fila inferior. Letra conseguida ☐

Letra 95: Justo después de que el murciélago asome su cabeza por el techo, ahí encontrarás la letra. Letra conseguida ☐

Letra 96: Si el murciélago empieza a dispararte ondas sonoras por la boca, estás cerca de la G. Letra conseguida ☐

5.3 Plataformas voladoras

Letra 104: ...si al final, cuando llegues a una ...ga plataforma con hierba, fíjate ...la parte inferior de la misma. Letra conseguida ☐

Letra 105: La encontrarás nada más empezar el nivel, así que no te vayas muy lejos. Letra conseguida ☐

Letra 106: A la derecha del primer cerdo que guarda tu progreso. Rebota sobre la araña para alcanzarla. Letra conseguida ☐

Letra 107: En medio de tres plataformas móviles que encontrarás según avanzas. Letra conseguida ☐

Letra 108: Esta vez tendrás que saltar sobre una de las plataformas móviles. Letra conseguida ☐

5.4 Tótem revolutum

Letra 109: Al principio, entre dos plataformas de madera. No tiene mayor complicación. Letra conseguida ☐

Letra 110: Golpea la plataforma debajo de la letra O y revela una seta muelle que te ayudará a alcanzarla. Letra conseguida ☐



Letra 118: ...quieres hacerte con esta letra ...drás que recurrir al viejo truco ...rodar y saltar. Letra conseguida ☐

Letra 119: A la izquierda del cerdo, rebota en la cabeza del último hipopótamo para alcanzarla. Letra conseguida ☐

Letra 120: Rebota en un hipopótamo para alcanzar una plataforma colgante al lado de la que contiene la letra. Letra conseguida ☐

5.7 Lío de lianas

Letra 121: Al colgarte de la primera liana móvil volará hacia ti una hilera de plátanos y la primera letra. Letra conseguida ☐

Letra 122: Agárrate a una liana móvil. Se acercará otra hilera de plátanos con una nueva letra. Letra conseguida ☐

Letra 123: Agárrate a una liana similar a la anterior y te conducirá a la zona con la tercera letra. Letra conseguida ☐

Letra 124: Una vez más, deberás alcanzar una hilera de plátanos en cuyo extremo se encuentra la G. Letra conseguida ☐



Letra 131: ...el segundo grupo de barriles ...te encuentras, dispara justo ...ando pase bajo la letra. Letra conseguida ☐

Letra 132: Sobre una de las plataformas que se deslizan por las cascadas de brea, verás tu letra. Letra conseguida ☐

6.2 Ruta prehistórica

Letra 133: Nada más subirte a la vagoneta verás la primera letra en el tramo donde la vía está rota. Letra conseguida ☐

Letra 134: Cuando veas que el recorrido se divide en dos vías, continúa por la vía inferior. Letra conseguida ☐

Letra 135: La vía se acaba y continuarás rebotando sobre los enemigos. Salta sobre el que está arriba. Letra conseguida ☐

Letra 136: El suelo se irá fragmentando según avanzas. Cuando veas la letra, salta rápido a por ella. Letra conseguida ☐

6.3 Pesos pesados

Letra 137: Elimina al enemigo y súbete a la plataforma contraria para elevar la anterior y llegar hasta el techo. Letra conseguida ☐

...5 Péndulos precarios

Letra 145: ...a la plataforma izquierda para ...canzar la letra situada sobre el ...orme péndulo de piedra. Letra conseguida ☐

Letra 146: Tras pulsar el interruptor dorado podrás tomar un barril que te lleva al fondo del escenario. Letra conseguida ☐

Letra 147: Antes del segundo punto de control, hay dos plataformas que se hunden, y sobre ellas la N. Letra conseguida ☐

Letra 148: Para alcanzar la última letra rebota sobre el enemigo que se pasea sobre la plataforma. Letra conseguida ☐

6.6 Cañón caído

Letra 149: Al llegar a una cuesta empinada, déjate caer, espera a pasar junto a la K y salta en el último momento. Letra conseguida ☐

Letra 150: La O está en las plataformas situadas justo antes de llegar al primer punto de control. Letra conseguida ☐

Letra 151: Perseguido por la roca rodante, corre hasta el final de la rampa y da un gran salto. Letra conseguida ☐

Letra 159: ...poco más adelante bajo un ...orme bloque con pinchos que se ...ancea, está la letra N. Letra conseguida ☐

Letra 160: La última letra está a simple vista. Tan sólo dispara el cañón cuando estés debajo de ella. Letra conseguida ☐

MUNDO 7. FÁBRICA - 7.1 Nieblas nocivas

Letra 161: Para alcanzarla tendrás que saltar desde la noria con tres plataformas que hay a la derecha. Letra conseguida ☐

Letra 162: Coge el barril cañón que te llevará hasta el fondo del escenario y salta sin miedo a por la letra. Letra conseguida ☐

Letra 163: Encontrarás la N fácilmente según avanzas por el nivel, custodiada por un enemigo electrificado. Letra conseguida ☐

Letra 164: Es preferible que tengas a Diddy para llegar planeando hasta la letra, aunque no obligatorio. Letra conseguida ☐

Letra 172: ...opúlsate en el preciso instante ...que el barril pase encima de la ...ataforma con la letra G. Letra conseguida ☐

7.4 Engranaje a granel

Letra 173: La tienes justo al lado del primer punto de control. Letra conseguida ☐

Letra 174: Hallarás la letra O entre la primera y segunda pareja de pistones, al lado de un globo rojo. Letra conseguida ☐

Letra 175: Tienes la tercera letra un poco más adelante del segundo cerdo que guarda tu progreso. Letra conseguida ☐

Letra 176: La G está en una zona mucho más amplia tras pasar el agobiante túnel lleno de obstáculos. Letra conseguida ☐

7.5 Maquinaria maléfica

Letra 177: La tienes a simple vista. Dispara el cañón sin miedo y rebotarás de vuelta al barril. Letra conseguida ☐

Letra 178: Salta desde la plataforma cuando esté lo más inclinada posible hacia la izquierda. Letra conseguida ☐



Letra 186: ...uy fácil de ver. Tan sólo salta ...ando tengas la plataforma ...perior a tiro. Letra conseguida ☐

Letra 187: Salta cuando la plataforma esté en su punto más alto. No tiene más ciencia. Letra conseguida ☐

Letra 188: Aprovecha a saltar cuando el surtidor expulse un gran chorro de agua. Letra conseguida ☐

MUNDO 8. VOLCÁN - 8.1 Fuego Furioso

Letra 189: A la derecha del primer barril DK verás una plataforma de color rojo con la primera letra. Letra conseguida ☐

Letra 190: Rueda y salta desde una de las dos plataformas a ambos lados de la que contiene la letra. Letra conseguida ☐

Letra 191: Apaga el fuego del enemigo para poder saltar sobre él y conseguir la letra. Letra conseguida ☐



Letra 199: ...tercera letra está en la vía que ...nduce al punto de control. Tan ...lo sigue la estela de plátanos. Letra conseguida ☐

Letra 200: Cuando veas que la vagoneta baja abruptamente por la vía, acuérdate de saltar a tiempo. Letra conseguida ☐

8.4 Fragua Fogosa

Letra 201: La encontrarás fácilmente sobre una estructura de bloques destructibles. Letra conseguida ☐

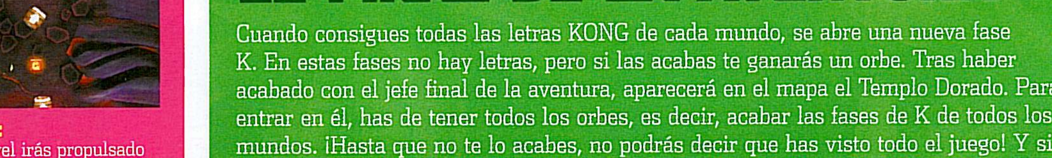
Letra 202: Si quieres la letra será mejor que dejes aparcado a Rambi y subas siendo Donkey Kong. Letra conseguida ☐

Letra 203: Tras pasar el segundo punto de control, ve al segundo chorro de lava y tras él la letra N. Letra conseguida ☐

Letra 204: Tienes la última letra en la zona donde las plataformas se hunden según las pisas. Letra conseguida ☐

8.5 Sobre el basalto

Letra 205: La letra K está en medio de la zona donde comienzan a caer bolas de fuego del techo. Letra conseguida ☐



...7 Amanecer rojísimo

Letra 213: ...principio sobre una de las ...

Letra 214: Según asciendes por una zona ...

Letra 215: Lo difícil es coger la letra ...

Letra 216: Al final del nivel irás propulsado de barril en barril. Apunta hacia ...

EL FINAL DE LA AVENTURA

Cuando consigues todas las letras KONG de cada mundo, se abre una nueva fase K. En estas fases no hay letras, pero si las acabas te ganarás un orbe. Tras haber acabado con el jefe final de la aventura, aparecerá en el mapa el Templo Dorado. Para entrar en él, has de tener todos los orbes, es decir, acabar las fases de K de todos los mundos. ¡Hasta que no te lo acabes, no podrás decir que has visto todo el juego! Y si ...



Letra 92: ncontrarás la letra en la zona donde empezarán a caerte del techo varias piedras azules. Letra conseguida

Letra 93: Un murciélago te persigue. Echa la vista al frente, no te distraigas y coge la K. Letra conseguida

Letra 94: Cuando veas un gran número de plátanos en el aire, fíjate en la fila inferior. Letra conseguida

Letra 95: Justo después de que el murciélago asome su cabeza por el techo, ahí encontrarás la letra. Letra conseguida

Letra 96: Si el murciélago empieza a dispararte ondas sonoras por la boca, estás cerca de la G. Letra conseguida

5.3 Plataformas voladoras

Letra 104: asi al final, cuando llegues a una larga plataforma con hierba, fíjate en la parte inferior de la misma. Letra conseguida

Letra 105: La encontrarás nada más empezar el nivel, así que no te vayas muy lejos. Letra conseguida

Letra 106: A la derecha del primer cerdo que guarda tu progreso. Rebota sobre la araña para alcanzarla. Letra conseguida

Letra 107: En medio de tres plataformas móviles que encontrarás según avanzas. Letra conseguida

Letra 108: Esta vez tendrás que saltar sobre una de las plataformas móviles. Letra conseguida

5.4 Tótem revolutum

Letra 109: Al principio, entre dos plataformas de madera. No tiene mayor complicación. Letra conseguida

Letra 110: Golpea la plataforma debajo de la letra O y revela una seta muelle que te ayudará a alcanzarla. Letra conseguida

Letra 118: i quieres hacerte con esta letra endrás que recurrir al viejo truco de rodar y saltar. Letra conseguida

Letra 119: A la izquierda del cerdo, rebota en la cabeza del último hipopótamo para alcanzarla. Letra conseguida

Letra 120: Rebota en un hipopótamo para alcanzar una plataforma colgante al lado de la que contiene la letra. Letra conseguida

5.7 Lío de lianas

Letra 121: Al colgarte de la primera liana móvil volará hacia ti una hilera de plátanos y la primera letra. Letra conseguida

Letra 122: Agárrate a una liana móvil. Se acercará otra hilera de plátanos con una nueva letra. Letra conseguida

Letra 123: Agárrate a una liana similar a la anterior y te conducirá a la zona con la tercera letra. Letra conseguida

Letra 124: Una vez más, deberás alcanzar una hilera de plátanos en cuyo extremo se encuentra la G. Letra conseguida

Letra 131: n el segundo grupo de barriles que te encuentras, dispara justo cuando pase bajo la letra. Letra conseguida

Letra 132: Sobre una de las plataformas que se deslizan por las cascadas de brea, verás tu letra. Letra conseguida

6.2 Ruta prehistórica

Letra 133: Nada más subirte a la vagoneta verás la primera letra en el tramo donde la vía está rota. Letra conseguida

Letra 134: Cuando veas que el recorrido se divide en dos vías, continúa por la vía inferior. Letra conseguida

Letra 135: La vía se acaba y continuarás rebotando sobre los enemigos. Salta sobre el que está arriba. Letra conseguida

Letra 136: El suelo se irá fragmentando según avanzas. Cuando veas la letra, salta rápido a por ella. Letra conseguida

6.3 Pesos pesados

Letra 137: Elimina al enemigo y súbete a la plataforma contraria para elevar la anterior y llegar hasta el techo. Letra conseguida

6.5 Péndulos precarios

Letra 145: Usa la plataforma izquierda para alcanzar la letra situada sobre el enorme péndulo de piedra. Letra conseguida

Letra 146: Tras pulsar el interruptor dorado podrás tomar un barril que te lleva al fondo del escenario. Letra conseguida

Letra 147: Antes del segundo punto de control, hay dos plataformas que se hunden, y sobre ellas la N. Letra conseguida

Letra 148: Para alcanzarla la última letra rebota sobre el enemigo que se pasea sobre la plataforma. Letra conseguida

6.6 Cañón caído

Letra 149: Al llegar a una cuesta empinada, déjate caer, espera a pasar junto a la K y salta en el último momento. Letra conseguida

Letra 150: La O está en las plataformas situadas justo antes de llegar al primer punto de control. Letra conseguida

Letra 151: Perseguido por la roca rodante, corre hasta el final de la rampa y da un gran salto. Letra conseguida

Letra 159: Un poco más adelante bajo un enorme bloque con pinchos que se balancea, está la letra N. Letra conseguida

Letra 160: La última letra está a simple vista. Tan sólo dispara el cañón cuando estés debajo de ella. Letra conseguida





MUNDO 7. FÁBRICA - 7.1 Nieblas nocivas

Letra 161: Para alcanzarla tendrás que saltar desde la noria con tres plataformas que hay a la derecha. Letra conseguida

Letra 162: Coge el barril cañón que te llevará hasta el fondo del escenario y salta sin miedo a por la letra. Letra conseguida

Letra 163: Encontrarás la N fácilmente según avanzas por el nivel, custodiada por un enemigo electrificado. Letra conseguida

Letra 164: Es preferible que tengas a Diddy para llegar planeando hasta la letra, aunque no obligatorio. Letra conseguida

Letra 172: Propúlsate en el preciso instante en que el barril pase encima de la plataforma con la letra G. Letra conseguida

7.4 Engranaje a granel

Letra 173: La tienes justo al lado del primer punto de control. Letra conseguida

Letra 174: Hallarás la letra O entre la primera y segunda pareja de pistones, al lado de un globo rojo. Letra conseguida

Letra 175: Tienes la tercera letra un poco más adelante del segundo cerdo que guarda tu progreso. Letra conseguida

Letra 176: La G está en una zona mucho más amplia tras pasar el agobiante túnel lleno de obstáculos. Letra conseguida

7.5 Maquinaria maléfica

Letra 177: La tienes a simple vista. Dispara el cañón sin miedo y rebotarás de vuelta al barril. Letra conseguida

Letra 178: Salta desde la plataforma cuando esté lo más inclinada posible hacia la izquierda. Letra conseguida

Letra 186: Muy fácil de ver. Tan sólo salta cuando tengas la plataforma superior a tiro. Letra conseguida

Letra 187: Salta cuando la plataforma esté en su punto más alto. No tiene más ciencia. Letra conseguida

Letra 188: Aprovecha a saltar cuando el surtidor expulse un gran chorro de agua. Letra conseguida





MUNDO 8. VOLCÁN - 8.1 Fuego Furioso

Letra 189: A la derecha del primer barril DK verás una plataforma de color rojo con la primera letra. Letra conseguida

Letra 190: Rueda y salta desde una de las dos plataformas a ambos lados de la que contiene la letra. Letra conseguida

Letra 191: Apaga el fuego del enemigo para poder saltar sobre él y conseguir la letra. Letra conseguida

Letra 199: La tercera letra está en la vía que conduce al punto de control. Tan sólo sigue la estela de plátanos. Letra conseguida

Letra 200: Cuando veas que la vagoneta baja abruptamente por la vía, acuérdate de saltar a tiempo. Letra conseguida

8.4 Fragua Fogosa

Letra 201: La encontrarás fácilmente sobre una estructura de bloques destructibles. Letra conseguida

Letra 202: Si quieres la letra será mejor que dejes aparcado a Rambi y subas siendo Donkey Kong. Letra conseguida

Letra 203: Tras pasar el segundo punto de control, ve al segundo chorro de lava y tras él la letra N. Letra conseguida

Letra 204: Tienes la última letra en la zona donde las plataformas se hunden según las pisas. Letra conseguida

8.5 Sobre el basalto

Letra 205: La letra K está en medio de la zona donde comienzan a caer bolas de fuego del techo. Letra conseguida

8.7 Amanecer rojísimo

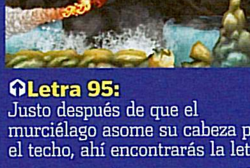
Letra 213: Al principio sobre una de las plataformas se hunden en la lava para luego reaparecer. Letra conseguida

Letra 214: Según asciendes por una zona de recorrido vertical llena de plataformas y a la izquierda. Letra conseguida

Letra 215: Lo difícil es coger la letra rebotando sobre el enemigo antes de que la lava suba. Letra conseguida

Letra 216: Al final del nivel irás propulsado de barril en barril. Apunta hacia la letra y cuidado con la lava. Letra conseguida







EL FINAL DE LA AVENTURA

Cuando consigues todas las letras KONG de cada mundo, se abre una nueva fase K. En estas fases no hay letras, pero si las acabas te ganarás un orbe. Tras haber acabado con el jefe final de la aventura, aparecerá en el mapa el Templo Dorado. Para entrar en él, has de tener todos los orbes, es decir, acabar las fases de K de todos los mundos. ¡Hasta que no te lo acabes, no podrás decir que has visto todo el juego! Y si quieres más todavía, puedes probar a buscar las piezas de puzle ocultas en cada fase, que sirven para desbloquear extras. ¿Te atreves con todo?


DIABLOS
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera o enfurecerse tras un golpe
Ataque: Tremor + Ataque Catapulta
Hábitat: Llanos Arenosos e Isla Desierta
DIABLOS NEGRO
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera o enfurecerse tras un golpe
Ataque: Ataque excavación
Hábitat: Llanos Arenosos e Isla Desierta
DURAMBOROS
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Aturdir
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Golpe Cola
Hábitat: Bosque Inundado, Picos de Montaña, Isla Desierta
DURAMBOROS OXIDADO
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Enlodado
Debilidades: Agua, Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Golpe Cola
Hábitat: Llanos arenosos
GIGGINOX
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Golpe Cuello, Escupe-Veneno
Hábitat: Tundra
GIGGINOX TRUENO
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Trueno
Plaga/s: Plaga Trueno, Parálisis
Debilidades: Agua
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Bola Eléctrica
Hábitat: Tundra
GOBUL
Especie: Leviathan
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Parálisis, Aturdir
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Aspirar, Rueda Pincho
Hábitat: Bosque Inundado, Isla Desierta
GRAN JAGGI
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Orden de ataque
Hábitat: Isla Desierta, Llanos Arenosos, Picos de Montaña
GRAN BAGGI
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Sueño
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Fluido tranquilizante
Hábitat: Tundra, Isla Desierta
GRAN WROGGI
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Escupe veneno
Hábitat: Volcán, Bosque Inundado
JHEN MOHRAN
Especie: Dragón Anciano
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Dragón, Hielo
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Golpe Corpe
Hábitat: Gran Desierto
JHEN MOHRAN SAGRADO
Especie: Dragón Anciano
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Golpe Corpe, Explosión de Arena
Hábitat: Gran Desierto
ARZUROS
Especie: Pelagus
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Fuego/Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Abrazo de oso
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado y Montaña
AGNAKTOR
Especie: Leviathan
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Fuego Plaga
Debilidades: Agua
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Rayo Calor Excavar
Hábitat: Volcán
GLACIAL AGNAKTOR
Especie: Leviathan
Elemento/s: Hielo/Agua
Plaga/s: Plaga Agua, Plaga Hielo
Debilidades: Fuego, Dragón
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Rayo de Agua Glacial
Hábitat: Tundra
BARIOTH
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Hielo
Plaga/s: Hombre de Nieve, Plaga Hielo
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Explosión de hielo
Hábitat: Tundra
BARIOTH DESÉRTICO
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Hielo, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Tornado
Hábitat: Llanos Arenosos
BARROTH
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Enlodado
Debilidades: Hielo, Agua
(con barro), Fuego (sin barro)
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Carga
Hábitat: Llanos Arenosos
BARROTH DE JADE
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Hielo
Plaga/s: Hombre de Nieve Plaga Hielo
Debilidades: Fuego
(con nieve) Trueno (sin nieve)
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Carga
Hábitat: Tundra
BRACHYDIOS
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Agua
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Puñetazo
Hábitat: Tundra, Volcán, Isla Desierta
CEADEUS
Especie: Dragón Anciano
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Agua Plaga, Dragón Plaga
Debilidades: Dragón, Trueno
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Explosión de Agua
Hábitat: Ruinas Submarinas
CEADEUS DE BARBA DORADA
Especie: Dragón Anciano
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Agua Plaga, Dragón Plaga
Debilidades: Dragón
Signo de debilidad: Ninguno
Ataque: Explosión de Agua
Hábitat: Ruinas Submarinas
DEVILJHO
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Dragón
Plaga/s: Hielo, Dragón (Tundra), Fuego (Volcán), Agua (Bosque Inundado)
Debilidades: Dragón, Trueno
Signo de debilidad: Cojea, Cambia de área
Ataque: Aliento Dragón
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Volcán, Llanos Arenosos, Tundra, Picos de Montaña
DEVILJHO SALVAJE
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Dragón
Plaga/s: Baja Defensa, Dragón, Hielo(Tundra), Fuego (Volcán), Agua (Bosque Inundado)
Debilidades: Dragón, Trueno
Signo de debilidad: Cojera, Cambia de área
Ataque: Aliento Dragón
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Volcán, Llanos Arenosos, Tundra, Picos de Montaña

TABLA DE DAÑOS DIABLOS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	24	15	20	0	15	20	15	15	100
Cuello	45	45	30	0	10	15	10	10	-
Vientre	68	75	40	0	10	10	10	10	-
Espalda/Alas	23	42	20	10	15	25	15	15	-
Alerones	40	30	45	0	10	20	10	10	-
Piernas	35	35	35	0	5	8	5	5	-
Cola	50	24	60	0	10	15	10	10	-
Punta (Cola)	22	35	10	10	15	30	15	15	-

TABLA DE DAÑOS GOBUL

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45	40	40	15	0	5	20	0	100
Linterna	65	70	50	10	0	5	25	0	-
Vientre	55	40	60	0	0	5	5	0	-
Espalda	50/20	25/15	35/20	0	0	0	20	0	-
Espalda (inflada)	20/15	50/20	20/15	15/10	0	5	30	0	-
Espinas	40/20	35/20	40/20	5	0	0	15	0	-
Aletas	25	35	35	10	0	0	5	0	-
Cola	35	40	40	5	0	0	15	0	-

TABLA DE DAÑOS DIABLOS NEGRO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	24	15	20	0	15	20	15	15	100
Cuello	45	45	30	0	10	15	10	10	-
Vientre	68	75	40	0	10	10	10	10	-
Espalda/Alas	23	42	20	10	15	25	15	15	-
Alerones	40	30	45	0	10	20	10	10	-
Piernas	35	35	35	0	5	8	5	5	-
Cola	50	24	60	0	10	15	10	10	-
Punta (Cola)	22	35	10	10	15	30	15	15	-

TABLA DE DAÑOS GRAN JAGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	85	85	68	30	20	20	20	5	100
Cuerpo	65	63	58	30	20	20	20	5	-

TABLA DE DAÑOS DURAMBOROS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerno	23	21	20	35	10	20	35	0	150
Cabeza	43	24	35	10	5	5	15	5	100
Cuerpo	25	35	25	15	5	15	10	10	-
Joroba	60/96	60/96	35/60	20/30	5/10	15/20	0/5	10/20	-
Piernas frontales	32	30	25	15	0	10	10	10	-
Piernas traseras	44	44	35	10	0	10	5	5	-
Cola	32	40	50	10	5	5	5	10	-
Cola (Punta)	24	43	40	20	5	15	5	20	-

TABLA DE DAÑOS GRAN BAGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60	50	55	40	20	0	20	0	100
Cuerpo	40	40	35	40	20	0	20	0	-

TABLA DE DAÑOS DURAMBOROS OXIDADO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerno	22	20	20	10	35	35	10	0	150
Cabeza	38	25	35	5	10	10	15	5	100
Cuerpo	25	28	25	5	15	15	10	10	-
Joroba	60/84	60/84	35/52	10/20	20/30	20/30	0/5	10/20	-
Piernas frontales	32	30	25	0	15	15	10	10	-
Piernas traseras	38	38	35	0	15	15	5	5	-
Cola	32	40	50	5	10	10	5	10	-
Cola (Punta)	25	38	40	5	20	20	5	20	-

TABLA DE DAÑOS GRAN WROGGI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60	45	50	0	20	40	5	0	100
Cuerpo	45	60	40	0	20	40	5	0	-

TABLA DE DAÑOS GIGGINOX

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45/19	55/19	50/10	30	5	0	0	20	100
Cuello	40/24	40/25	40/15	25	5	0	0	10	-
Espalda	35	30	25	20	5	0	0	5	-
Abdómen	55	45	50	30	5	0	0	15	-
Piernas frontales	30	30	15	0	5	0	0	5	-
Piernas traseras	40	40	35	10	5	0	0	10	-
Cola	19/50	19/55	19/50	30	5	0	0	10	-

TABLA DE DAÑOS JHEN MOHRAN

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Colmillo	18	18	18	0	5	15	5	15	-
Boca	90	80	50	0	20	30	20	25	-
Cuerpo	21	21	20	0	5	8	5	8	-
Vientre	60	55	38	0	12	22	12	22	-
Brazo	33	33	25	0	8	15	8	15	-
Aleta	35	35	40	0	10	15	5	15	-
Aleta blanda	68	78	48	0	15	22	15	22	-

TABLA DE DAÑOS GIGGINOX TRUENO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45/19	55/19	50/10	5	30	0	0	20	100
Cuello	40/24	40/25	40/15	5	25	0	0	10	-
Espalda	35	30	25	5	20	0	0	5	-
Abdómen	55	45	50	5	30	0	0	15	-
Piernas frontales	30	30	15	5	10	0	0	5	-
Piernas traseras	40	40	35	5	10	0	0	10	-
Cola	19/50	19/55	19/50	5	30	0	0	10	-

TABLA DE DAÑOS JHEN MOHRAN SAGRADO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Colmillo	19	22	19	15	0	0	10	10	-
Boca	84	84	60	30	0	0	20	20	-
Cuerpo	25	25	25	8	0	0	6	6	-
Vientre	55	50	38	22	0	0	15	15	-
Brazo	35	38	30	15	0	0	10	10	-
Aleta	44	40	40	15	0	0	10	10	-
Aleta blanda	76	76	65	22	0	0	15	15	-

TABLA DE DAÑOS ARZUROS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60/50	60/50	60/50	20	5	15	10	0	100
Cuerpo	50/30	50/30	80/70	25	5	15	10	0	-
Piernas	32/22	35/22	28/24	30/25	5	20	30/25	0	-
Vientre Piernas traseras	56/35	56/35	40/30	15	5	20	10	0	- -
Nalgas	85	85	44	15	5	20	10	0	-

TABLA DE DAÑOS BARROTH DE JADE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	20	25	22	35/25	0	0	15/20	0/10	100
Piernas	35	45	45	25/15	0	0	10/15	0/5	-
Cuerpo	45	50	45	20/10	0/5	0	10/20	0/5	-
Brazos	30	30	27	20/10	0/5	0	5/25	0/5	-
Cola	36	42	36	25/15	0	0	10/20	0/10	-

TABLA DE DAÑOS AGNAKTOR

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	55/15	60/15	50/15	0/10	30	20/25	25/15	35/0	100
Cuello	40/15	35/15	30/15	0/10	15	15	10/0	20/0	-
Aleta	50/15	45/15	45/15	0/10	25	20	20/10	30/0	-
Abdomen	40/15	44/15	35/15	0/10	20	15/20	10/0	30/0	-
Cuerpo	20	24	20	5	15	10	10	20	-
Pierna izq.	35/15	35/15	25/15	0/10	20	15	10/0	25/0	-
Pierna dcha.	35/15	35/15	25/15	0/10	20	15	10/0	25/0	-
Cola	35/15	35/15	25/15	0/10	20	15	15/5	25/5	-

TABLA DE DAÑOS BRACHYDIOS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerno	19	24	15	0	25	20	5	5	120
Cabeza	50	50	45	0	20	15	10	5	130
Cuerpo	44	40	20	0	15	10	0	5	-
Piernas frontales	30	35	30	0	10	5	5	0	-
Piernas traseras	30	35	35	0	10	5	5	0	-
Cola	35	25	45	0	15	10	5	5	-
Cola punta	20	10	10	Cola 0	10	5	0	0	-

TABLA DE DAÑOS GLACIAL AGNAKTOR

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	55/15	60/15	50/15	30	0	0	25/15	35/0	100
Cuello	40/15	35/15	30/15	15	0	0	10/0	20/0	-
Aleta	50	45	45	25	0	0	20	30	-
Abdomen	40/15	44/15	35/15	25	0	0	10/0	30/0	-
Cuerpo	20	24	20	15	0	0	10	20	-
Pierna izq.	35/15	40/15	25/15	20	0	0	10/0	25/0	-
Pierna dcha.	35/15	35/15	25/15	20	0	0	10/0	25/0	-
Cola	35/15	30/15	25/15	20	0	0	15/5	25/0	-

TABLA DE DAÑOS CEADEUS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerno	18	33	20	10	0	0	25	35	-
Cabeza	26	30	40	5	0	5	20	25	-
Barba	60	55	40	10	0	0	10	20	-
Abdomen	40	35	40	15	0	0	5	15	-
Vientre	32	20	45	5	0	0	15	30	-
Espalda	25	40	25	5	0	5	15	20	-
Pierna frontal	28	30	20	5	0	0	20	20	-
Cola	35	28	25	10	0	5	25	20	-

TABLA DE DAÑOS BARIOTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60	65	70	30	10	0	25	15	100
Cuello/ Espalda	30	25	30	5	5	0	5	10	-
Piernas frontales	45	25	40	10	0	0	5	5	-
Vientre	25	30	25	30	5	0	25	10	-
Espinas	30	30	30	15	0	0	10	5	-
Piernas traseras	35	35	35	10	5	0	5	0	-
Cola	40	40	30	15	0	0	10	5	-

TABLA DE DAÑOS CEADEUS DE BARBA DORADA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cuerno	22	33	25	10	0	0	30	35	-
Cabeza	26	30	43	5	0	5	20	25	-
Barba	60	55	40	10	0	0	15	20	-
Abdomen	45	38	50	15	0	0	5	15	-
Vientre	32	20	45	5	0	0	15	30	-
Espalda	25	45	25	5	0	5	18	20	-
Pierna frontal	28	30	20	5	0	0	20	20	-
Cola	38	24	25	10	0	5	25	20	-

TABLA DE DAÑOS BARIOTH DESÉRTICO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60	65	70	0	15	25	25	10	100
Cuello/ Espalda	30	25	30	0	5	5	5	5	-
Vientre	45	25	40	0	5	5	5	5	-
Espinas	25	30	25	0	20	25	25	10	-
Piernas frontales	30	30	30	0	5	10	10	5	-
Piernas traseras	35	35	35	0	5	5	5	0	-
Cola	40	40	25	0	10	10	10	5	-

TABLA DE DAÑOS DEVILJHO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60/30	65/34	60/30	10/15	10/15	5/10	15/20	15/20	100/120
Abdómen	37/76	37/76	35/60	15/10	15/10	10/15	20/15	20/15	-
Cuerpo	25/22	25/22	25/20	5	5	5	20/25	20/25	-
Piernas frontales	30/27	30/27	30	10/15	10/15	5/10	15/20	15/20	-
Piernas traseras	43/35	38/32	35/25	5/10	5/10	5	10/15	10/15	-
Cola	35/38	32/35	30	5	5	5	20	20	-

TABLA DE DAÑOS BARROTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	22	25	15	0/40	50/0	20	0	0/10	100
Piernas	36	45	35	0/25	30/0	30/0	10	0/5	-
Cuerpo	45	50	45	0/20	25/0	10	0	0/5	-
Brazos	36	30	25	0/20	25/0	15	0	0/5	-
Cola	42	42	45	0/25	30/0	20	0	0/10	-

TABLA DE DAÑOS DEVILJHO SALVAJE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	28/69	31/76	25/55	20/0	20/0	20/0	30/0	20/0	120
Abdómen	69/48	69/45	55/45	15	15	15	25	15	-
Cuerpo	21/20	21/20	21/15	20	20	20	30	20	-
Piernas frontales	25	25	30	15	15	15	25	15	-
Piernas traseras	28/27	28/27	20	20	20	20	30	20	-
Cola	26/24	22/21	25	20	20	20	35	20	-